JOYSTICK

JOYSTICK HEBDO

N° 20 • 22 MARS 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

JEUX... CRACK
66 POKES TRUCS ASTUCES
VIES INFINIES

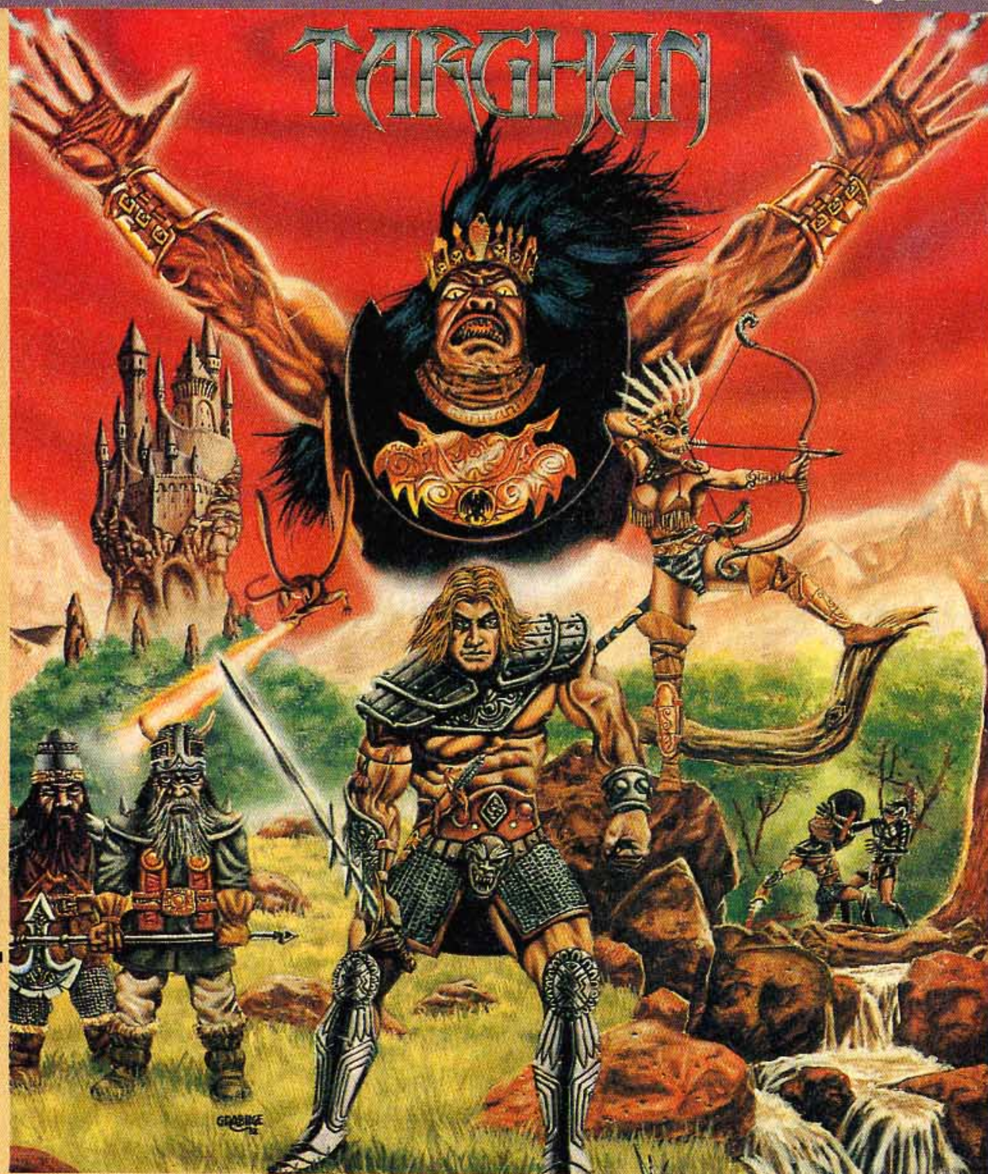
ZOOM
BALLISTIX
COBRA II - PRISON - JINKS
REALM OF THE TROLLS - CODEROUTE
LAST NINJA II - CHUCK YEAGER'S
SUPERMAN - GOLDREGON'S DOMAIN
LED STORM - HKM - BUMPY
BARBARIAN II - THE DEEP
OUT RUN US ET EUROPA

LE POSTER DE TARGHAN

UN JEU EXCLUSIF
AEGON sur ST

UNE GESTION DE FICHIER SUR
AMSTRAD CPC

AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX... etc...







T 2788 - 20 - 10,00 F

3792788010001 00200

AMIGA CONNEXION
TOUJOURS PLUS DE NEWS

LE VERITABLE
JEU DE CAFÉ
DRAGONNINJA EN PORTATIF
A GAGNER

MEGA CONCOURS



Du 15 mars au 18 avril, OCÉAN vous offre un lot unique : **le véritable jeu d'Arcade DRAGONNINJA en portable.** Foncez, jouez, c'est Bô, c'est JOYSTICK Hebdo !

1er PRIX :
Le véritable jeu d'Arcade DRAGON-NINJA sous la forme d'une valise contenant la carte et les manettes du jeu de café ainsi que toutes les connexions permettant de brancher le jeu sur un moniteur péritel.

2ème et 3ème PRIX :
Une casquette OPERATION WOLF et un T-shirt OCÉAN (RAMBO III, ROBOCOP, DALEY THOMSON ou OPERATION WOLF).

4ème au 10ème PRIX :
Un T-shirt OCÉAN.

11ème au 30ème PRIX :
Un jeu OCÉAN ou IMAGINE.

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au N° 23. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse





QUESTIONS

1. Quels sont les trois premiers niveaux de DRAGONNINJA ?

2. Quel est l'otage que vous devez libérer ?

3. Qu'est-ce qu'il vous offre pour vous remercier de l'avoir sauvé ?

4. Dans quelle catégorie DRAGONNINJA a gagné un JOYSTICK d'OR ?

5. Parmi cette liste quels sont les films qui ont été ou vont être adaptés par OCEAN-IMAGINE ?

- RAMBO III
- ROBOCOP
- DOUBLE DETENTE
- INDIANA JONES
- LES INCORRUPTIBLES
- MOONWALKER

La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page et de nous le retourner avant le 19 avril 1989.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours OCÉAN - 177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

1 ______ 2 ______
3 ______ 4 ______
5 ______

Nom ______ Prenom ______
Adresse ______
Code postal ______ Ville ______
Age ______ Ordinateur ______

SOMMAIRE

N°20 du 22 mars 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires

JOYSTICK Hebdo
est édité par **SIPRESS,**
177 rue Saint Honoré,
75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication :
Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef :
Henri LEGOY
Manager :
François LE GRIGUER
Direction artistique :
Reza AFCHAR NADERI
Illustration :
Pascal MORINEAU
Publicité :
André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication-PAO, CHALLENGE• Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal:1er trimestre 1989.



Salut les Joystickers......

Aujourd'hui le retour, le grand retour, le super retour de quoi? de qui? des P O S T E R S !!! Cette semaine TARGHAN, la semaine prochaine... et les autres semaines encore... Wouah !! Toute une série fabuleuse !!
Du nouveau, encore du nouveau pour se précipiter juste au bon moment chez son petit revendeur de softs, «CHARGEZ» vous donne tous les titres qui sortent, et c'est en page 10.
Enfin du côté de la programmation ça marche très fort avec AEGON, le jeu des frères BEN DIABDALLAH sur ST, et la réalisation d'une gestion de fichiers tous standards dans J'APPRENDS.
Encore une info? oui on se retrouve mercredi prochain à la même heure!!!

JOYSTICK Hebdo
JOYSTICK est bô
Vie Infinie à tous
JOY'S TEAM

Ce numéro comporte un poster non folioté

VIRUS était le mot à trouver dans notre N°17.
50 gagnants qui vont recevoir le 45 T de Biochallenge:

ABDELLAH Rachid ,
ALAUZET Sébastien ,
ASCENZO Tony ,
BEHIOUI Arnaud ,
BENAMAR Alexandre ,
BENOIT Cyrille ,
BONNEAU Fabien ,
BOULESTEIX Philippe ,
BOURHIS François ,
BROUILLET Mathieu ,
CEPPINI Thomas ,
CLAVEL Gilles ,
CUIRET Emmanuel ,
DEJARDIN Jimmy ,
DELABRIERE Roger ,
DELELIS Patrick ,
DIAS Alice ,
DOREAU Michel ,
DREVON Richard ,
DRUAIS Bertrand ,
EPRON Vincent ,
EQUOY Frédéric ,
EVRARD Pascale ,
FAURIE Philippe ,
FILLATRE Bénédicte ,
FONTAINE Frédéric ,
GIVESTE Gérard ,
GUILMAULT Nicolas ,
HADIDA Stéphane ,
HAMMARI Franck ,
LE FESSANT Régis ,
LE PECHOUR David ,
LEBEAU Thierry ,
LOIGEROT Stéphane ,
MARZOUKI Ahmed ,
MICHEL Martial ,
MULET Guillaume ,
NUSSBAUMER Régis ,
PAUCHET Frédéric ,
PAYOL Laurent ,
PERCEVAUX Yann ,
PERRIER Jérôme ,
PETIGNY Florence ,
POLLET Serge ,
PRETTE Sophie ,
SANDRA Nicolas ,
SAYMAN Unal ,
TANCHEREAU Blaise ,
THIERY Laurent ,
ZELLER Jean-Marc

ZOOM

BALLISTIX

-AAAAAAH! -Il est enfin tombé! Zzzzzzz, paf! -Y a pas de mal? Non, merci! -Mais, heu, z'êtes qui vous? Moi c'est BALLISTIX, et vous? -JOYSTICK Hebdo, enchanté! Ah, oui, il me semblait bien vous connaître! -Mais, heu, que voulez-vous? Ben, j'sais pas, j'étais en train de dérouler ma super présentation PSYCLAPSE en lettres d'acier moulées dans les forges de vulcain, quand tout à coup, alors qu'un super dessin de mon cru s'affichait à l'écran d'un ST tout à fait standard, dans une animation impeccable, j'entendis mon nom, et me retrouvais parachuté ici avec pertes et fracas! -Et vous faites quoi, dans la vie? J'suis jeu de



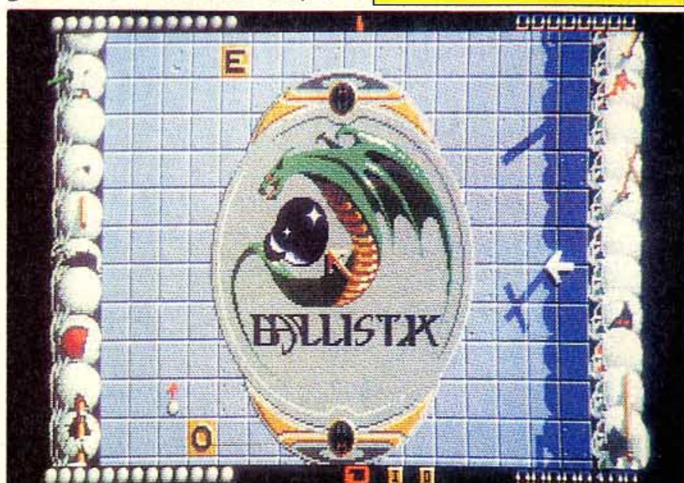
LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE



balle chez PSYGNOSIS. Hum, hum, y a marqué PSYCLAPSE, ici! Ben c'est parce que c'est la même chose! -Si je comprend bien, on vous a interrompu? Oui, juste au moment ou la page de sélection apparaissait, tenez, regardez. -Ah oui, pas mal les deux joystick en 3D formes pleines qui tournent sur eux-mêmes! Oui, c'est la sélection un ou deux joueurs! -Aïe! -Mais il est con ce mec, j'était tranquille, j'étais pénard, ce barge débarque sans crier gare de Lyon, il me casse les burnes avec un soft dont j'ai rien à battre mais en plus il me tape dessus. Press "fire" y avait marqué! Sur ce, l'écran affiche une superbe page graphique, représentant un terrain style hockey corral. -Mais c'est le même terrain que SPEEDBALL! Oui, bon, ben, ça ressemble mais c'est pas exactement pareil, et puis ils m'avaient commencé en premier! -Ca c'est vous qui le dites! C'est quand même plus bô, non? Heureusement que les graphismes qui représentent le public de zombis, sont géniaux, hein! Alors le but du jeu: vous voyez la flèche, là, mais non, pas là, làààààà! -Ah, ouais! Bon, c'est votre curseur et vous la dirigez avec le joystick, et si vous appuyez sur le bouton "feu", des billes d'aciers sont projetées. L'objectif est de marquer un but avec une grosse boule que l'on tente de contrôler avec la flèche. Les billes d'acier que l'on lance détournent la grosse boule. En mode "1 joueur", un magnétisme attire la grosse boule vers votre but, à vous de la détourner, et de la pousser jusqu'au camp adverse pour marquer. En mode "2 joueur", chacun essaie de mettre la big bowl dans le camp adverse. Ca va, vous avez tout compris? -Heu, oui, oui, pas de problèmes! Est-ce que je vous ai montré la PAUSE? -Oui, avec le "P" en 3D surfaces pleines qui grossi jusqu'a emplir la moitié de l'écran! Et le scrolling? Oui, pas extraordinaire, mais propre, attention quand cela accélère on sent la limite proche! Oh, à peine, à peine, et puis pensez que les 130 tableaux tiennent sur une seule disquette! C'est vrai qu'ils sont assez variés! Ah, vous voyez! -Bon maintenant que vous nous avez sorti votre science, vous allez retourner dans votre microprocesseur et fissa! Mais on a pas encore parlé des hurlements déchaînés du public digitalisé, différents selon que l'on marque ou que l'on se fait marquer un point! -M'en fout, j'ai un article à écrire, et j'aimerais bien avoir la paix! Attend, attend, reste tous les bonus qui apparaissent sur le terrain et qui multiplient vos billes, et pleins de...non, pas ça, aaaaaaaaah! Ouf, ça fait du bien, si j'avais su qu'un RESET lui clouerait le bec, j'l'aurais fait plus tôt...

Ed. PSYCLAPSE
disponible : ST - AMIGA
Testé sur ST





TIMBER

COBRA II



Une série épisodique est comme un long fleuve tranquille, on se souvient jamais quand cela commence, et cela fini toujours par se noyer dans une mer de sombre héros. COBRA attaque tactiquement le deuxième tableau d'une partie qu'il n'aurait jamais du commencer... Au royaume des sourds les borgnes sont rois, chante NIAGARA tentant désespérément de trouver une chute à une vie d'ange rapide. Page de présentation à la GOLDORAK, estampes japonaises de l'an 2000? Un son immonde inonde l'air vicié de votre chambre d'adolescent gâté. Le jeu commence, la déprime aussi! Vos 200 balles sombrent à la lumière noire d'un graphisme éteint, ultime simulation d'un soir d'hiver pluvieux. Votre bras s'agite de tribord à babord, le désespoir met le bas. Le scrolling est un coup de pied au cul de la raison! Le héros erra, la notice éclaire, choisissez bien, choisissez son but! On dit et on dîne souvent que les gens de petites tailles sont de grands hommes, voir un NAPOLEON despote, un BOUVARD du rire, un chef d'état arrosé, si c'était valable pour les sprites, on aurait sans doute un très grand jeu! Malheureusement la science est exacte, et la nullité va de paire...de COBRA.

Ed. LORICIELS
disponible : ST - CPC
Testé sur ST

PRISON

Tiens, c'est marrant, le mec qui est dessiné sur la jaquette, ressemble à Christophe LAMBERT! Quel rapport avec le soft? Ben apparemment aucun, mais bon, on s'amuse comme on peut, surtout qu'il ne faut pas compter sur PRISON pour le faire, car dans le genre sinistre, on ne fait pas mieux! J'vous raconte: Dans un monde futuriste et sans pitié (on devrait faire un soft, qui se déroulerait dans le passé, et où tout irait bien!), vous êtes arrêté pour un crime que vous n'avez pas commis (voyageur! Ah ah ahghrgl!) . JAG, c'est votre nom, plaidez non-coupable. Le jugement



sera malgrès tout impartial: ALTRAX! Mais qu'est-ce que qu'est-ce donc, point d'interrogation. ALTRAX, est l'ALCATRAZ des étoiles! Placé sur une planète inhospitalière (et pas en grève!), loin de toute voie de navigation intergalactique, c'est le bagne spatial dont on ne revient jamais. Un aller-simple pour l'enfer. Les



histoires les plus horribles de combats cruels de gangs rivaux, de l'espérence de vie limitée de ceux qui y sont envoyés courent, à propos d'ALTRAX. La seule chance de survie de JAG dans ce monde hostile, c'est de retrouver un pod de sauvetage laissé par un vaisseau de croisière accidenté quelques temps plus tôt, que les gardes n'ont jamais retrouvé. C'est sa seule porte de sortie, VOTRE seule chance de vous évader de PRISON. Chargement sans problème, musique de présentation agréable, pas digitalisée, mais de bonne qualité quand même. Le jeu commence, graphismes riches aux couleurs pastels, trés agréable. Mais la grande surprise, vient quand on carresse le baton de joie et que JAG s'ébranle dans une animation impeccable, d'une fluidité à faire pâlir BATMAN. Tiens, d'ailleurs en parlant de BATMAN, cela y ressemble beaucoup dans le type de jeu, chaque page écran est reliée à une autre par un passage genre extrémités droites et gauche, portes, chemins, etc... Des objets sont disséminés un peu partout, et peuvent être ramassés par menus. Ce jeu bien techniquement trés bien réalisé, avec des merveilles comme l'animation du héros, devient vite ennuyeux, seuls les fans d'aventure pure où il faut une nuit pour trouver le moindre détail apte à vous faire progresser apprécieront ce soft à sa juste mesure, les autres, comme moi, retourneront vite à leurs tchac tchac poum poum, ou à des jeux d'aventures plus addictive, comme disent les rosbeefs, genre LEISURE SUIT LARRY ou ZAK MC KRAKEN.

Ed. CHRISALIS
disponible : ST - AMIGA
Testé sur ST



REALM OF THE TROLLS



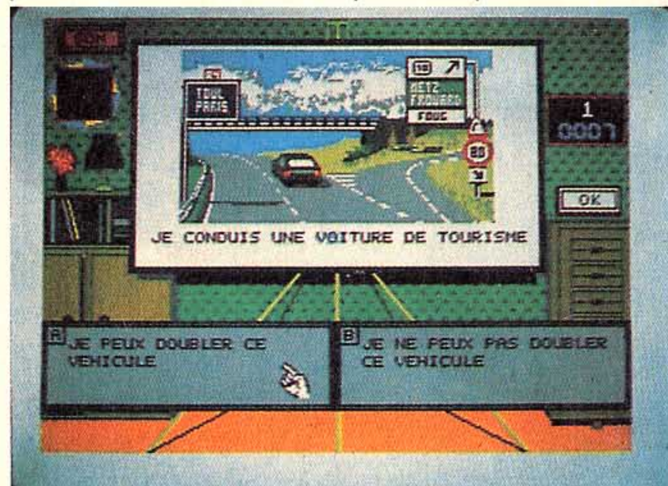
Avec un nom pareil, on pourrait penser qu'il s'agit d'un jeu d'aventure, mais non, c'est bien d'arcade que ça cause. Cela consiste en un jeu de plateforme sur 60 tableaux, qu'il faudra vider de tous objets. Vous dirigez à la force du poignet (j'en connais qui ont l'entrainement!) une espèce d'amazone psychopathe et délurée. Graphiquement, c'est Blob, genre gros rouge qui tache à l'écran! Les objets à ramasser sont correctement dessinés mais ne cachent pas la pauvreté du décor qui lui se contente d'un fouillis de pixels rouge sang très agréable au regard!?! Le sprite de la gonzesse aurait pu être pas mal, mais il est trop trouble pour ressembler à quelque chose de concret, ou si vous préférez, la forme est ressemblante mais les détails mal faits. D'ailleurs, je ne suis même pas sûr qu'il s'agisse d'une girl, mais plutôt d'un elfe..! L'animation est assez spéciale, quand le machin que vous dirigez descend les escaliers, il pousse des pointes à faire pâlir une F1, mais lors du passage d'un écran à un autre, alors là, cela devient dramatique car les programmeurs n'ont vraisemblablement pas trouvé une routine de scrolling! L'écran change petits bouts par petits bouts, avec un petit temps d'arrêt, votre rétine a eu le temps de se décoller, et vos yeux de vous sortir de la tête. A part quelques pièges, d'où, d'ailleurs, il est impossible de se sortir, le jeu est d'une platitude totale. Un jeu qui aurait pu être pas mal, mais qui souffre d'un manque d'intérêt chronique, et d'un manque de rigueur dans la réalisation (NA: c'est pas avec cinq couleurs que l'on fait un bon jeu sur ST!).

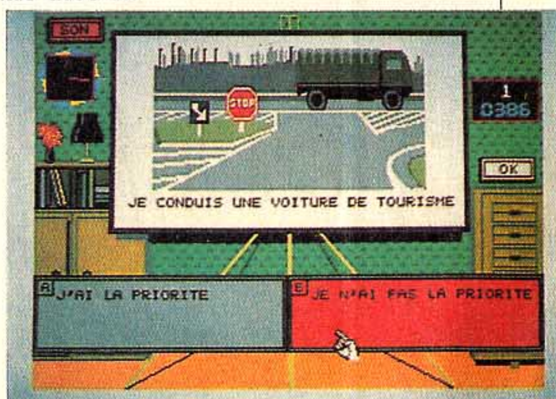
Ed. GO
disponible : ST
Testé sur ST

CODEROUTE



Passer son permis de conduire est une épreuve presqu'aussi éprouvante que de passer le bac! Le code n'en est pas la partie la plus difficile mais pose déjà un problème à nombre de personnes. LORICIELS tente de vous faire approcher le sans fautes avec sa dernière création. Ils aiment les voitures chez le chat machine. Après René METGE, c'est Bernard DARNICHE qui s'y colle à la route. Pourquoi B.DARNICHE? Mais parce qu' il possède une école de pilotage! A mi-chemin entre le jeu et l'éducatif, CODE ROUTE permet d'apprendre par coeur le code de la route sans sortir de chez soi! Les graphismes sont sympas, genre VIE ET MORT DES DINOSAURES de chez CARRAZ. Le plus du soft ce sont les schémas, qui sont vraiment lisibles et très clairs. Quatre fonctions sont disponibles. Le test, est une série de quarante questions, le temps est limité pour donner la réponse et vous met en condition de concours comme si vous le passiez vraiment. L'entraînement pose des questions les unes après les autres tant que vous n'en avez pas marre, et vous donne la réponse immédiatement. Les thèmes, c'est comme l'entraînement mais sur des sujets précis. Et enfin le jeu, qui reprend les questions des autres options mais avec un scénario plus...ludique. La musique, accompagne agréablement le jeu, mais est-ce un jeu? LORICIELS jure ses grands dieux que les questions sont conformes à celles des écoles de conduite!?! Les as du volant jugeront d'eux-mêmes...





Ed. LORICIELS
disponible : ST
Testé sur ST

LAST NINJA II

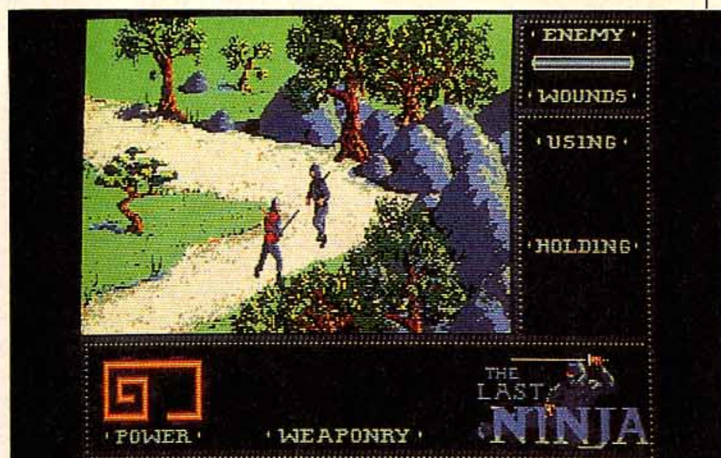


Suite à un choc émotionnel profond, ma mémoire a perdu toute trace du LAST NINJA premier du nom! Oui, je sais, c'est impardonnable, bien que compréhensible en ces temps de crise de D-RAM! Bref c'est avec un...double intérêt que j'ai chargé la version finale du deuxième épisode. Et hop, la présentation de SYSTEM 3, rendue célèbre par Internationnal Karaté et IK+. Mais qu'entends-je! En parlant du loup... Ils ont repris la musique de IK+, justement, en changeant juste quelques accords! Y en a qui s'font pas chier, quand même. Par contre la présentation, juste les yeux du NINJA, ça assure un max! Pour le reste, je vais être méchant! Les graphismes du jeu, qui au premier abord



paraissent sympathiques, deviennent vite lassants, le scrolling est trop lent, les sprites sont trop petits, les couleurs délavées (faudrait utiliser de l'HOMO ça ponse ou du VIRE couleurs, madame MICHU, hein!) et pour finir les présentations, il doit manquer des images dans l'animation de votre NINJA pour être aussi saccadée! Et encore, j'vous parle pas de la gestion du joystick, parce que l'on croirait, que c'est gratuit. Quant aux tableaux, les deux premiers sont vides, le troisième est occupé par un malheureux pèlerin, certes armé, mais qui peut facilement être évité par un léger écart de baton de joie, pour atterrir dans le quatrième tableau dont le seul obstacle est un gay, pardon, un gué à traverser au coup de pot, puisque sa gestion est totalement aléatoire! Grosse déception, SYSTEM 3 nous avait habitué à du premier choix, mais nous sert, cette fois-ci du réchauffé raté...

Ed. SYSTEM 3
disponible : ST
Testé sur ST



CHUCK YEAGER'S
Advanced Flight Trainer

Cette semaine, ça décoiffe !!! Je viens de tester le dernier simulateur de vol d'Electronic Arts et ça y est, c'est décidé, je quitte tout et je deviens hôtesse de l'air !!! (Ah, vous l'avez cru ! On peut vraiment vous faire prendre des F-18 pour des CESNNA ! Qui, alors, vous fera les tests sur CPC ???).
Installons-nous aux commandes de notre avion et prenons nos premières leçons. Notons que pour une fois votre joystick va vraiment servir de manche à balai (j'en vois qui pensaient à autre chose... et bien non, pas pour cette fois !).
Le première chose que vous devez faire sur AFT, c'est apprendre. Aucun problème, le logiciel vous indique les actionsà faire. Vous n'avez qu'à observer votre tableau de bord et à retenir le tout! (Tout du moins sur CPC 6128 car sur le 464, tout ne vous est pas accessible...)
Ensuite, passez à l'option



TEST FLIGHT. A partir de là vous pourrez choisir entre un avion à hélices et un avion à réaction parmi 14 modèles différents. A l'aide de menus déroulants, vous choisissez les conditions dans lesquelles vous désirez voler : piqués, formations, atterrissages, décollages, virages, loopings,... tiens, Jean passe (et des meilleures !). Vous pouvez même piloter en pleine rue, à travers les immeubles, parmi le cube, la boule et le triangle du logo d'Electronic Arts (original !), ou bien carrément à 10000 pieds d'altitude...
Graphiquement, on peut pas dire que ce soit vraiment fin mais c'est pas mal. Les vues sous tous les angles sont possibles (par derrière, par devant...) et assez bien menées d'autant qu'un ZOOM d'une échelle de 0 à 9 est disponible pour mieux vous y retouver dans le bleu du ciel!
Enfin, ce qui est vraiment intéressant, c'est de pouvoir s'initier à l'art du pilotage sur les conseils d'un véritable AS du manche à balai. Car soit dit en passant, simple détail, Yeager, général sexagénaire aux tempes grisonnantes, est tout de même le premier pilote à avoir franchi le mur du son ! (Dis, Papy Henri, tu t'en souviens ? - Je crois bien mon petit, même que c'était le 14 octobre 1947 sur un X-1, si ma mémoire est bonne. Et c'est pas tout, il a atteint 2655 km/h sur un X-1A en 1953 ! - Ouaahhh !!! Ca, c'est un rédac'chef!).
A noter l'excellente qualité de la doc, qui n'est d'ailleurs pas une notice du soft, mais un véritable manuel d'entraînement de 50 pages. De A à Z, vous saurez tout sur la mécanique des avions, la manière de décoller ou d'atterrir, de voler seul ou en formation...
Terminons par un bon conseil: AFT est un simulateur de vol à posséder si vous êtes un expert et à acquérir d'urgence si vous n'y connaissez rien en pilotage.
Rien que le manuel vaut son pesant d'or et vous trouverez toujours un moment pour charger le soft et rêver devant le pilotage démo-automatique...

Ed. ELECTRONIC ARTS
disponible : CPC - PC - APPLE - C64 - MAC
Testé sur CPC

SUPERMAN

Quand j'étais plus jeune, je lisais régulièrement les BD de Superman et autres super-héros (BD que je vous conseille), autant dire que lorsque nous avons reçu Superman (le jeu) je me suis empressé de le charger pour voir comme ça, histoire de dire... Ach!! kross déception, tout d'abord, la musique du film a disparu, et le jeu, quelle honte, se servir d'un nom connu pour vendre une tache pareille... C'est inadmissible. Tout d'abord le principe du jeu est totalement pompé sur Space Harrier. Vous dirigez Superman qui est représenté de dos et vous slalomez entre les nuages pour dégommer



les méchants pas bos! Rien d'original, mais pourtant les programmeurs, même avec un mauvais scénario, auraient pu faire un bon jeu (voir Titan, R-Type, Dragon Ninja...). Eh bien là, non. Je vous explique brièvement: Vous poussez le joystick en avant, un arbre avance, vous allez boire un café, un monstre avance, vous allez boire un autre café, Superman descend, vous allez faire un flipper, un deuxième monstre avance, vous allez vous coucher, parce que vous en avez ras-le-bol de ce jeu. Et d'ailleurs, c'est ce que je vais faire, je vais me coucher après avoir dit «Bon appétit la poubelle!»



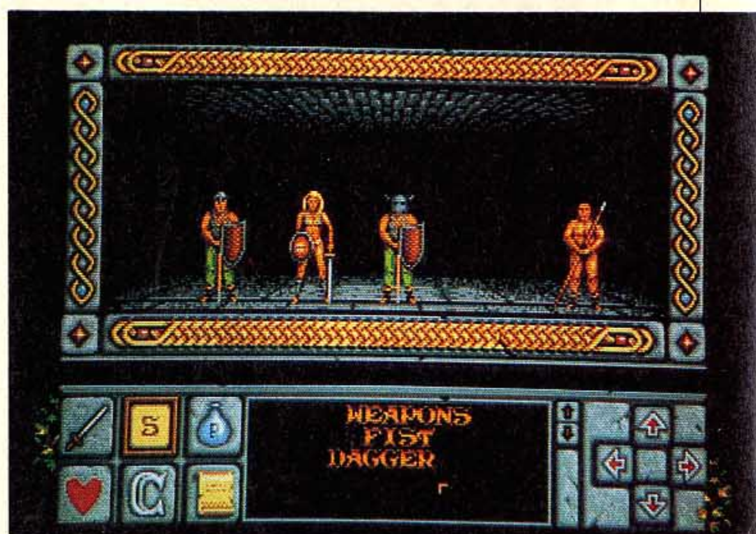
Ed. TYNE SOFT

disponible : ST - AMIGA CPC

Testé sur CPC

GOLDREGON'S DOMAIN

Tiens, j'ai déja vu ça quelque part! Ben oui, c'est la copie conforme de DUNGEON MASTER! Seul problème ils ont oublié d'en copier la qualité! Même combat, vous êtes dans un dungeon, et vous devez tuer le malin. L'illusion était presque parfaite, même gestion du jeu, graphismes proches, tout y est, pas le moindre effort d'imagination de la part des créateurs, c'est du pompage pur et simple d'esprit. Les uniques différences? Les graphismes, bien que ressemblants, sont ternes, rachitiques et délavés, les ennemis sont ridiculement petits et peu colorés, d'ailleurs tout le





jeu souffre d'un manque chronique de couleurs (faudrait utiliser HOMO sa ponce ou VIRE couleurs, madame MICHU!). Les décors sont peu variés et plongent vite le joueur dans un ennui profond. Le jeu évolue par la suite, mais j'ai craqué au bout de trois heures d'errances infructueuses, car le donjon est un labyrinthe dont seuls les plus chevronnés, armés d'un papier et d'un crayon, sortiront vainqueurs...si l'uniformité des décors ne les a pas rendu tarés! Pas de quartier, il faut sanctionner les concepteurs qui repiquent les bonnes idées de leurs camarades pour palier à leurs esprits stériles.

Ed. INTERCEPTOR

disponible : ST

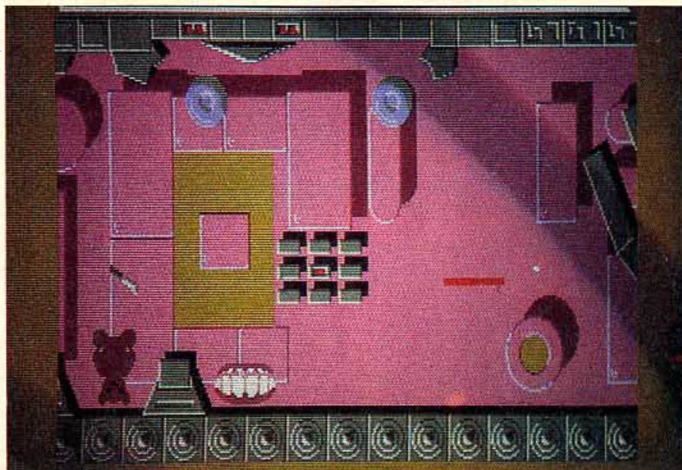
Testé sur ST

OOOPS!!!

ACH !! ZABOTACHE !! un groupe incontrôlé s'est infiltré pour désorganiser notre équipe et, dans notre N°19 BATMAN a hérité des photos de BAT. Une grave erreur et les responsables doivent être sérieusement punis (ils seront FOUZILLÉS!!), et pour les démasquer nous venons de contacter les célèbres détectives JOYSFLICK et BDO. Affaire à suivre..

JINKS

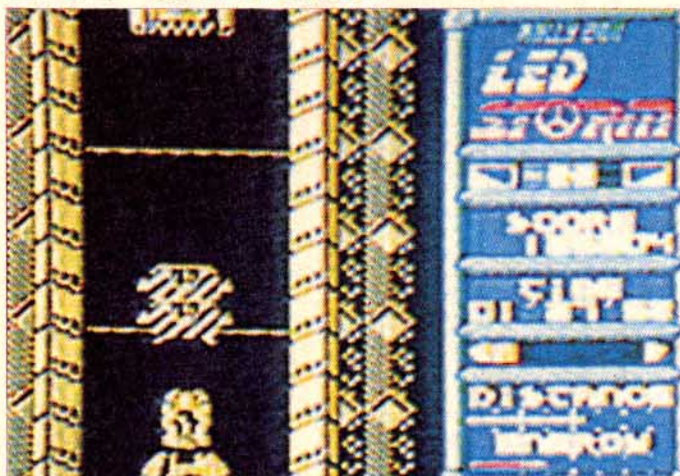

sur ST


sur ST

Jinks, est un casse-briques. Partez pas, il est très chouette. Comment ça vous avez déjà Titan (de chez Titus, dispo dans toutes les bonnes charcuteries), c'est pas une raison, Jinks est très chouette aussi. Evidemment, il ne propose pas de scrolling vertical, mais en possède un en horizontal, qui est un peu moins rapide que celui de Titan, mais qui est aussi fluide. C'est très amusant comme jeu, et en plus vous n'êtes pas obligé de casser toutes les briques pour changer de niveau, il faut juste que vous ameniez votre boule à la sortie, simple !!! Eh bien détrompez-vous, c'est dur, du moins à partir du deuxième niveau, because le premier, c'est les doigts dans le nez. J'avoue, que j'ai un peu craqué pour ce jeu, même si ce n'est pas tout à fait aussi bien que Titan (la référence en matière de casse-brique) c'est tout à fait correct et même plus, c'est très bon. A posséder dans sa logithèque, à côté de Titan (ahhhh !!! J'insiste avec Titan, mais je l'aime ce jeu!!!).

Ed. RAINBOW ARTS
disponible :CPC AMIGA - ST
Testé sur CPC

LED STORM



Je pense que tout le monde se souvient de l'article que j'avais écrit sur ce jeu. La version CBM était très chouette, donc par déduction, on pouvait s'attendre à une version CPC du tonnerre, d'autant que la préview que j'avais pu matter était assez jolie, pour une préview.
Eh bien figurez-vous que la version finale n'a quasiment pas changé, animations aussi dégueulasses qu'au départ, graphismes toujours aussi pauvres, sons inexistants, et degré de difficulté beaucoup trop élevé. La grosse déception kôa...



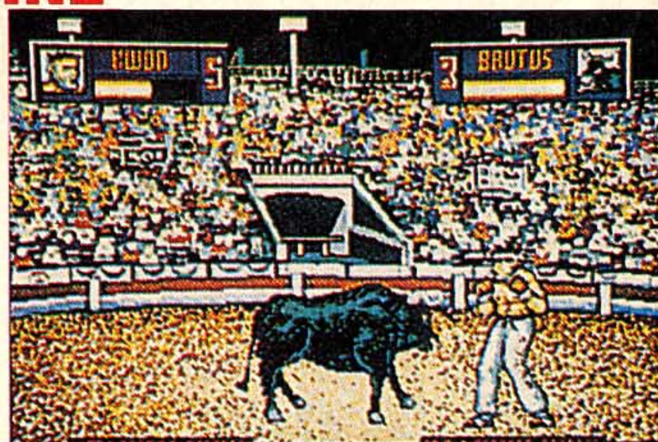
Et dire que tout le monde m'avait dit que ce jeu allait être très chouette... Je vous explique pas les bobards que les gens vous racontent pour un rien...
Croyez-moi, si je fais cet article ce n'est pas pour le simple plaisir de dire du mal d'un jeu, loin de là, mais tout simplement pour avertir le consommateur ça y'est, il se croit dans QUE CHOISIR...). Donc on offre gentiment Led Storm à notre poubelle.

Ed. CAPCOM
disponible : ST AMIGA C64 - SPECTRUM - CPC
Testé sur CPC

HUMAN KILLING MACHINE

Vous souvenez-vous de STREET FIGHTER? Eh bien Human Killing Machine ressemble à, a le gout de, mais est mieux que STREET FIGHTER. Affutez vos coups de pieds, le combat s'annonce dur, puisque vous allez affronter des adversaires intelligents, qui analysent tous vos coups, pour mieux vous casser la tête. Dur combat en perspective. Le seul point noir de ce jeu est sans conteste le graphisme, qui est trop fouilli. En effet, il est difficile de distinguer vos adversaires (qui sont très gros) du décor. C'est embêtant, surtout lorsque vous êtes fatigué, les yeux complètement éclatés, Mis à part ce détail, tout le jeu est bien foutu, et repose sur les techniques de combats de vos adversaires, qui sont là pour tuer. Le premier est un Soviétique (vous êtes vous-même Américain !!!) qui se défend à grands coups de fusil dans la tronche. BOBO LES DENTS !!! Puis vous en viendrez à combattre un Afghan, un fermier, une pute, un taureau... Ca va chauffer dans les chaumières!! Les bruitages, sont nombreux et variés, le seul point noir, est donc le graphisme. A réserver aux fans de la castagne informatique.



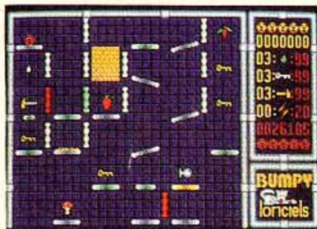


Ed. US GOLD
disponible : CPC
Testé sur CPC

PSSST!!!

La rubrique de l'indiscrétion

BUMPY



Fini SKEEK, voici BUMPY! LORICIELS après sa fièvre automobile semble préoccupé par le baby-sitting! Laurant WEILL, le patron chic et choc du chat machine tente vraisemblablement de préparer une enfance micro à son petit dernier (toutes nos ficelles de caleçons, certes tardives mais sincères!). Dans BUMPY, vous dirigez tant bien que mal un machin ressemblant à un PAC MAN en le faisant rebondir sur des barres flexibles (pfffouh!). Le but est bien évidemment de finir le tableau en évitant différents dangers. La version que l'on m'a montrée était une preview, donc attendons pour la critique lèchée. Les plus de dix ans vont-ils accrocher?

LORICIELS sur ST et CPC

BARBARIAN II



Arrggghhhhh!!!!! Je ne m'en suis pas encore remis. D'ores et déjà, je peux vous jurer qu'en ce qui concerne les graphismes, les animations, la fluidité c'est kif-kif (toutes proportions gardées), le seul point noir, c'est le son, mais tout le monde s'y attendait, surtout lorsque l'on connait les capacités du CPC dans ce domaine. Ah, au fait, ça risque de changer (pour le son) car ce n'était que la préview, bref, astiquez vos haches, vos épées et vos sous, ça va chier !!!!!

Sortie prévue pour fin mars début avril.

Palace Software sur CPC

THE DEEP



sur AMIGA

Vous êtes en bateau, vous dégommez des sous-marins,au bout d'un certain temps, un hélico arrive et il lache un shmurk qui vous permet de vous transformer à votre tour en sous-marin pour aller chercher un truk qui vous permet d'avancer un peu plus loin dans le jeu. Je ne vous cache pas que toute l'équipe de Joy' Hebdo n'a pas été vraiment emballée par ce jeu... Mais la réalisation est bonne tout de même.

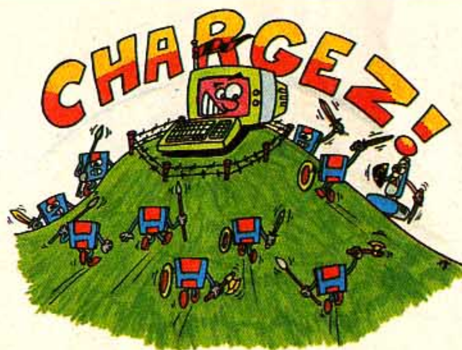
US GOLD sur CPC

OUT RUN US ET EUROPA

OUT RUN ressort d'OUTre-tombe! Le best seller mondial d'US GOLD (+400000 exemplaires vendus) passe la seconde pour attaquer la ligne droite du marché américain. Une meilleure animation et un décor plus complet composent ce remix spécial USA. Mais ne pleure pas JEANETTE, ce sera aussi vendu en France! OUT RUN EUROPA sera, elle, une nouvelle version totalement repensée. Fini la CALIFORNIE et retour sur le vieux continent. Le décor change, les plages ensoleillées de LOS ANGELES laissent place à la Tamise et aux faubourgs de LONDRES. Si l'asphalte est universel de cheval, les CORVETTE et autres caisses yankees laissent place à nos bonnes vieilles dedeuches et PORSCHE 944! Sans parler des fameux taxis londoniens et de leurs frères, les bus impériaux (à deux étages). Si les sprites restent aussi gros et aussi beaux que ceux que l'on a vu, cela risque de faire, harry, trés mal!!!

US GOLD sur ST



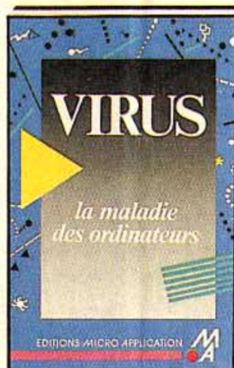


La nouvelle rubrique de JOYSTICK Hebdo qui vous permet de connaître avec précision la liste des softs que votre revendeur préféré vient de recevoir.

3D GRAND PRIX	UBI SOFT	AMSTRAD
A320	LORICIELS	ATARI ST
ACE 2088	ACTIVISION	COMMODORE
AFRICAN RAIDERS	TOMAHAWK	ST/AMIGA/PC
AFTER BURNER	ACTIVISION	AMIGA
BATTLES OF NAPOLEON	SSI	APPLE
BIO CHALLENGE	DELPHINE SOFTWARE	ATARI ST/AMIGA
BUMPY	LORICIELS	ATARI ST/AMSTRAD K7 & DK
CAPTAIN BLOOD	ERE	SPECTRUM
COSMIC PIRATES	OUTLAW	ATARI ST
CRAZY CARS II	TITUS	AMSTRAD DK/AMIGA
DENARIS	RAINBOW ARTS	C64/AMIGA
DESIGN 3D	AMIGA	INFOGRAMES
DUO PIC (SPACE RACER & BOB WINNER)	LORICIELS	ST/CPC/TO/PC
GOLDREGON'S DOMAIN	PANDORA	ATARI ST
GOLDRUSH	ACTIVISION	ATARI ST
GRAND PRIX CIRCUIT	ACCOLADE	COMMODORE
GRAPHIES STUDIO	ACCOLADE	PC
HKM	US GOLD	CPC/C64/SPECTRUM/ ATARI ST/AMIGA
HOT SHOT	PRISM LEISURE	PC
INTERPRETE PC	ESAT	PC
ISS	ACTIVISION	AMIGA
LA GUERRE DES ETOILES	DOMARK	PC
LAST DUEL	US GOLD	ATARI ST
I LUDICRUS	CRL	AMIGA
MANHUNTER	ACTIVISION	ATARI ST
MEURTRES A VENISE	COBRA SOFT	PC 3"1/2
OPERATION NEPTUNE	INFOGRAMES	ST/AMIGA
PACMANIA	GRAND SLAM	COMMODORE
POLICE QUEST II	SIERRA	ATARI ST
PRISON	CHRYSALIS	ATARI ST/AMIGA
REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA	SSI	COMMODORE/PC
ROAD BLASTER	US GOLD	ATARI ST
RUNNING MAN	GRAND SLAM	ATARI ST
SCARY MUTANT SPACE ALIENS	READYSOFT	GOLDREGON'S DOMAIN
TARGHAN	SILMARIS	ATARI ST
THE DEEP	US GOLD	CPC/C64/SPECTRUM/ ATARI ST/AMIGA
THE GAMES WINTER EDITION	EPYX	AMIGA
THE MONSTERS	AGAIN AND AGAIN	AMSTRAD DK
TIGER ROAD	CAPCOM	ATARI ST
TYPHOON	BRODERBUND	ATARI ST
VINDICATOR	TENGEN-DOMARK	ATARI ST/AMSTRAD DK
WHERE TIME STOOD STILL	OCEAN	PC
WILLOW	MINDSCAPE	ATARI ST/PC

INFOS PAS GENEES

Dans la série, «on reçoit des livres», nous avons reçu de chez Micro Applications: VIRUS,la maladie des ordinateurs. 350 pages, 149F. De quoi lire durant des heures.



Avec en particulier tous les langages utilisés et utilisables pour effectuer ce genre de gag pourri. C'est vraiment une enquête bien menée, dans le monde glissant du dérapage informatique! Pour toutes machines et tous systèmes! Bien débuter dBASE 4. 270 pages, 99F. C'est un manuel d'apprentissage qui va vous prendre par la main qui vous reste libre pour vous faire découvrir le monde curieux et merveilleux des SGBD. Vous apprendrez à créer votre première banque... de données, et à l'exploiter de façon cohérente. C'est plutôt pour PC et compatibles. Les guides S.O.S. (Mais non, pas souvenir des îles Galapagos!) Prix selon grosseur.Entre 60 et 80F. MS WORKS, QUICK BASIC, OPEN ACCESS 2. C'est simple, c'est facile et ça explique en gros ce que vous n'arrivez pas à lire en petit dans vos notices. C'est pratique, quoi! Il y en a encore une chiée à lire,c'est à dire 11, mais je veux pas abuser pour le moment. Pourquoi 11? (Parce que 11 fait chiée!). Il est con, celui là, mais il est con! et vulgaire en plus!.... Vulgaire, peut être. Con, certainement, mais il apporte les croissants! Alors.... Stop ou encore? Encore! Alors voici MICROSOFT PRESS. La série QUICK REFERENCE. C'est assez copieux, pointu, mais ça va vous plaire à vous, bidouilleurs de tous poils,



qui aimez poker dans vos mémoires. La série est pas trop chère. De 80 à 100 balles environ le bouquin.On trouve par exemple: Programmer avec HYPERTALK. Lon Poole. 168 pages. 98F. C'est comme qui dirait le langage de programmation pour jouer avec Hypercard. C'est plutôt pour Macintosh. Les possesseurs de 16 bits pourront lire avec intérêt, afin de découvrir l'univers inaccessible. C'est dur,



l'informatique! A bas l'incompatible et vive le standard universel! Au fait, on entend plus parler de l'accord entre les grosses boites pour dégager un nouveau standard qui baiserait IBM et son PC-PS. Comment ça, il faut créer un front international pour mettre en place l'universel système. Programmer avec les fonctions du BIOS IBM. Ray Duncan. 155 pages. 98F. Programmer avec les fonctions du MS DOS. Ray Duncan. 147 pages. 98F. C'est pas la peine que je vous raconte ce qu'il y a dedans, car vous allez vous précipiter chez votre libraire



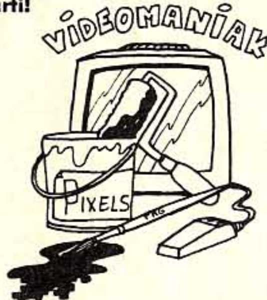
sans finir la rubrique Zoom. Au fait, CHUT la page 27! On travaille sérieux ici! Gestion du disque dur sur PC,PS et compatibles.
Van WOLVERTON. 133 pages. 78F. C'est bien, c'est copieux, mais c'est destiné à ceux qui en savent peu et trop à la fois et qui se prennent les crayons dans les plis de la nappe de fils qui sort du drive externe.

SIR CLIVE SINCLAIR

Saviez- vous que le Z88 peut communiquer avec des MAC et des PC? Non? Alors je vous le dis, il peut! Je vous rappelle quand même, que Sinclair est le papa du ZX80 et du ZX81 pour ceux qu'ont pas beaucoup de confiture informatique! Je rappelle que le Z88 est un ordinateur portatif, avec un vrai clavier et un écran LCD de 8 lignes sur 80 caractères. J'ai vu le premier, il y a longtemps sur un stand à Villepinte, j'ai vu le second dans les mains de Philippe Ulrich (EXXOS.) EXXOS is good for you, peut être, mais pas pour le Z88, car le premier que j'ai vu, la tronche éclatée, etait celui de ...Philippe Ulrich, l'homme qui s'assied tout seul, sur la sacoche de son portable, la confondant avec le coussin qui lui sert à découvrir sa galaxie préférée.

AMIGA CONNEXION

Coordonnées espace temps:SA4D. Spock! consultez le computer! Demande..information... sur produits Micro-illusions, code d'accès: Dazibasoft. searching....wait reformating page...Micro-illusions: éditeur de Photon paint 2 et Photon video:Cel animator..logout. Monsieur Zulu, pointez les vecteurs sur coordonnées Audiomaster II, n'hésitez pas à utiliser le système-échantillon dénommé A.M.A.S 1! Scotty! vous êtes en congès! Mais...c'est Comic setter de Gold Disk! C'est des vacances pour moi! Attention un objet rapide fonce droit sur l'entreprise! Spock! Identification!- Il s'agit d'un accélérateur de données! référencé B.A.D! Fascinant! Kirk à l'entreprise! Paré à téléportation! Kirk à l'entreprise! Beam up Scotty! Beam up! STOP! (mais quel est ce doux délire? huuummm? hein? non mais!) Chers Joystickers, cette semaine peu de nouveautés Vidéomaniaks...alors profitons-en! Photon2, designs disk, movie setter seront à l'honneur! Et le WorkBench? Enchanté! Aaahhh? C'est parti!



Vous êtes un nouvel utilisateur du Sculpt 4D? Cela fait une semaine que vous essayez de dessiner votre main avec le triview ? N'insistez-pas! Antic software propose de vous faciliter la tache en proposant un ensemble de produits bourrés d'objets 3d prêts à être «render»:les designs Disk! Quatres thèmes abordés: architectural, future, human et microbot. Chaque disque contient au minimum plus de 25 objets très complexes donc... donc ? Très gourmand en mémoire! Avec un méga, 40% des objets ne pourront est tracés en Ham! Un seule solution: acquérir une carte d'extension de 2mo de Ram 32 bits! Car son prix vient de baisser! mais oui! 12000 francs au lieu de 15000! Et pour mieux vous tenter, cette carte incorpore un 68020 à 14 Mhz! C'est cadeau! Etonnant? non? (haw haw haw).

☆

Pour faire du 4096 Couleurs sans avoir à compter ses octets, Micro-illusions propose de nous défouler sur son dernier soft graphique: Photon Paint 2. Vous prenez Photon Paint 1, vous retirez quelques bugs, vous augmentez de 10% sa rapidité, vous ajouter de nouvelles fonctions «Brush», vous améliorez les dégradés...et qu'obtenez-vous? Sculpt 4D Monsieur! Mais non! roooww! Espèce d'âne! Photon 2! Bref, pas de modifications majeures pour ce soft qui reste le meilleur du genre car il n'a aucun concurrent! (hum..Newwwteeeek si je t'attrapes, je te mords!)

Mais la plus grande qualité de Photon paint, c'est d'être compatible avec Photon Video! (le bougre!).

☆

Avec Photon vidéo, vous ne risquez pas d'éprouver de grandes émotions! Il s'agit en fait d'un Fantavision bridé acceptant presque toutes les résolutions de l'Amiga de 352x240 à 704x480. Presque toutes? OUI! Pas question d'atteindre les résolutions de type «Broadcast Fcc « qui montent jusqu'en 768x480 overscan! (Faut-il préciser que les derniers produits Aegis utilisent tous cette norme?- Alors..alors..C'est super Aegis! -_Mais en Ntsc! Héhéhé). Photon vidéo n'est donc qu'un beau Slide-show familial, un page-flipper 1.0 agrémenté de fonctions telles que l'inscrustation de sons digitalisés et la possibilité de le coupler avec un single-frame controller (Mais ce produit n'étant pas broadcast, on se demande à quoi peut bien servir cette dernière possibilité). Aaa Aaaaaa AAaatcha! à vos souhaits! Vraiment?

☆

En importation directe des Etats-Unis voici Movie Setter de Gold disk. Véritable usine à dessins-animés, MS est un superbe logiciel d'animation 2D capable de générer des animations en 60 images/seconde. A partir d'un story board détaillé, définissez l'ordre de votre images, le déplacement de vos Brushs et pour finir, synchronisez votre musique digitalisée. Et c'est simple au moins? yes! maaaaster! MS n'est pas sans rappeler un logiciel d'animation crée par Aégis: The animator «dit l'ancêtre». Mais Gold Disk va plus loin en proposant une banque d'images pour Movie Setter particulièrement sixties: Comic setter. Retrouvez tous les vieux héros de chez Marvel Comics: Captain América, docteur Fatalis..etc..dessinés en 320x200 32 couleurs et facilement modifiable pour créer vous mêmes vos propres personnages. Un petit logiciel à ne pas manquer.

Quoi? c'est déja fini? Pour tous les videomaniaks, voici en exclusivité les dates des prochains salons dédiés à l'Amiga :

Parigraph'89: 13-14-15-16 Mars à la grande Halle de La Villette. Vous découvrirez tout ce qui se fait de mieux sur notre bécane adorée en Ray-Tracing. En fait, vous ne découvrirez rien du tout puisque c'était la semaine dernière! Et je vous vous en reparlerai la semaine Prochaine! (dong!)

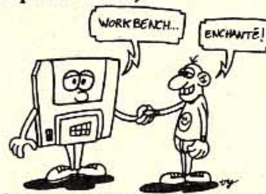
The World of Commodore: 19,20,21 à Los Angeles. Tout Commodore dans un seul salon avec 75% d'Amiga bien sur! Les 25% restant sont sans interêt.(reu..reu..)

AmiEXPO: Du 15 au 17 Septembre à Francfort, la plus prestigieuse des manifestations Amiga au monde ! Enfin en Europe! Nous en reparlerons. (le contraire m'aurait étonné)

UTILITIES

Sur la plupart des micro-ordinateurs le Dos à tendance à stocker les fichiers de façon fragmentée. En effet, les blocks de fichiers s'enregistrent un par un à n'importe quel endroit sur la disquette pourvu qu'il y est de la place. Résultat: pour charger un fichier, le système est obligé de piocher les blocks correspondants disséminés entre 0 et 1759 entrainant des lenteurs énormes (ainsi que beaucoup de bruit! rak rak). B.A.D (Blitz Amiga's Disk) se propose d'accélérer les transferts en changeant l'organisation de vos disquettes! Après avoir analysé un disk, BAD réécrit les fichiers afin que le header et les blocks de datas se suivent à la suite. Attention! BAD n'est pas du tout comparable avec un quelconque Floppy disc Accelerator! En effet, Bad n'utilise pas de mémoire cache pour optimiser! (très gourmande en Chip Ram). Le seul problème avec ce programme est que si vous réécrivez sur une diquette déjà optimisée, les nouveaux fichiers continueront à être fragmenté. Il faudra donc éventuellement refaire un «blitz» général.

Ce petit bijou est édité par M.V. Micro aux US et sera bientot disponible en France! Encore un peu de patience! (ne faites pas de voeux).



Les jeux que tout le monde attend:

F16 COMBAT PILOT: C'est le dernier Digital Intégration sur Amiga. Certains prétendent déjà qu'il est le digne succésseur de Falcon. Just Wait! (Cependant, si la qualité graphique atteint celle de TORCH 2081, ça va faire très très mal!).

-ROBOCOP: C'est le petit dernier de chez Océan. Toujours pas de trace du flic robot dans les points de ventes. (ni dans les Megastores!)

-FOFT:Fédération of free traders et son ordinateur programmable se font attendre.

-SILKWORM: Après avoir vu un superbe préview, nous attendons avec impatience ce jeu d'action du style Army moves. (En mieux bien sur!)

-POLICE QUEST: C'est le dernier Sierra On line. Il possède peut-être un aspect statégique développé mais les graphismes sont hideux! Attention au Trashcan!

-GALDERON'S DOMAIN: Certains on dit qu'il succèderait à Dongeon Master et c'est mal parti! On l'attend à la sortie!

DISCARD

Pour améliorer vos connaissances en Anglais: I love Amiga, you love Amiga and she love Amiga! Vvous pouvez appeler la filiale américaine de Titus software en Californie: (818) 709-3693 et même leur écrire (mais si!): Titus Software, 20432 Corisco St, Chatsworth, CA 91311. Et pan!



Tests de performance sur les versions Amiga de:

-AFTER BURNER:Durée de vie: 5 minutes (juste le temps d'apprécier la musique et les voix digitalisées)

-PRISON: Durée de vie: 10 minutes-

SCARY MUTANT SPACE ALIENS FROM MARS!: Durée de vie: 15 minutes

-KENNEDY APPROACH: Durée de vie: 16 Minutes!

Et zou! Empty trash! 3,5 méga-octets de gagnés !!! (tiens ! ça baisse!)

C'est terminé pour ajourd'hui! Rendez la semaine prochaine pour un Overscan de Parigraph. Amiga connexion/6 fêtera le grand retour de «MUZAK» and the aliens digits! Et le workbench? enchanté! aaahh? bon.

CRIS de QUEANT

PIXAR

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

Le bébé baveur est certainement le plus starisé-médiatisé de l'année. Sa première apparition, courte et non complète au SIGGRAPH, en avait plaqué plus d'un contre le mur du fond de la salle de projection. Moi même, blasé et en remettant, ai pris ce film dans la tronche comme si c'était un gauche de Duran. Au fait, pourquoi en reparler maintenant? Mais parce qu'à Parigraph, manifestation synthétique parisienne, on ne rêvait que de lui, du bébé miracle, de ce King Kong de salon, dont l'approche humaine est plus que bien réalisée. PIXAR, assurément, vous êtes les dieux de l'image de synthèse! Pour les petits nouveaux du miroir, sachez que l'histoire de l'abeille farceuse qui tape dans le pif du bourdon a été réalisée par?...PIXAR! Sachez aussi que l'histoire de LUXO Junior, vous savez bien... mais oui, les deux lampes de bureau qui jouent au ballon, c'est également PIXAR, qui a de plus réalisé RED'S DREAM, histoire merveilleuse d'un monocycle rêvant d'être la star du numéro qu'effectue un clown. Mais c'est surtout du côté des lumières qu'il fallait admirer le travail. Le réalisme de la pluie nocturne dans la rue devant la boutique, a dû laisser pantois plus d'un directeur photo de cinoche, habitués qu'ils sont à arroser les trottoirs pour gagner une brillance dans le regard de la comédienne. Artifice, artifice, l'artifice suprême est maintenant de supprimer les comédiens, et de faire exprimer ses sentiments par des animaux: l'Ours, ou par des personnages de dessin animé: Roger Rabbit, et mieux encore par un être humain encore plus diabolique que Robocop, j'ai nommé notre bébé, briseur de colliers et terroriste en chef d'une colonie de jouets. Mais le mouvement humain est une vraie saloperie à réaliser en animation. Depuis fort longtemps, dès qu'on a été capable de faire bouger des images fixes collées dans un cylindre, le problème du réalisme s'est posé, crucial, puisque le spectateur ne comprenant rien à la difficulté technique, n'a rien compris non plus à cette agitation approximative qu'était la naissance du cinéma. Gloire donc aux frères LUMIERE et aussi maintenant à John LASSETER, qui a su secouer le prunier informatique de belle manière, pour lui faire cracher un système capable d'engranger et de restituer de façon si artistique autant d'informations!



PIXAR : Red's Dream

PIXAR : Tintoy



RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET,
RIKIKI GOOMIE
CHRISTOPHE QUÉANT





PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK FICHIER

PREMIER COUP DE CHAPEAU A GUY PARRENIN

La nouvelle formule prend un très bon départ sur AMSTRAD, Guy PARRENIN qui précise n'avoir aucune notion d'informatique, vient de nous envoyer le premier listing de «gestion de fichier» sur Amstrad, un programme complet prévu pour deux types de fichiers: les JEUX et les UTILITAIRES. Un logiciel simple à utiliser et bien présenté que l'on découvre ensemble en y ajoutant tous les commentaires en italique pour toi qui débute (ne saisis surtout pas les textes en italique).

QUI EST LE MEILLEUR? DEPUIS LA SEMAINE DERNIERE UNE VERITABLE COMPETITION S'EST ENGAGEE ENTRE TOUS LES JOYSTICKERS FOUS DE PROGRAMMATION AVEC LA REALISATION D'UNE GESTION DE FICHIER. QUE TU UTILISES UN AMSTRAD, UN C64, UN ATARI, UN AMIGA, UN PC, UN THOMSON ETC... TU ES CONCERNE. TOUTES LES SEMAINES LES MEILLEURS SOFTS RECUS VONT SERVIR DE BASE A J'APPRENDS EN INCORPORANT TOUTES LES EXPLICATIONS A VOS LISTINGS. SI TU ES GENIAL TON NOM VA FIGURER AU TOP ET POURQUOI PAS TA PHOTO ENCORE PLUS SUPER NON!!! AUJOURD'HUI LE PREMIER COUP DE CHAPEAU SUR AMSTRAD.

J'APPRENDS

1Ø *************** LOGITHEQUE ***************
2Ø 'copyright JOYSTICK Hebdo et Guy PARRENIN
3Ø '
4Ø CLS:MODE 2
5Ø BORDER 14:INK Ø,14:INK 1,Ø
6Ø LOCATE 15,12:PRINT CHR$(24);
PRINT CHR$(24) donne un affichage en inversion vidéo.
7Ø PRINT» CHARGER VOTRE FICHIER AVANT D'AJOUTER DES FICHES. «;
8Ø PRINT CHR$(24):PRINT CHR$(7)
PRINT CHR$(7) émet le bip sonore.
9Ø OPENOUT»GUY»:MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
Cette ligne avec OPENOUT et CLOSEOUT teste la présence de la disquette.
1ØØ FOR T=Ø TO 5ØØ:NEXT T
Boucle de tempo (délai d'affichage du message).
11Ø DIM A$(15Ø,3)
DIMensionner le fichier A$ pour 15Ø enregistrements contenant chacun 3 zones. Si ton fichier est plus important tu remplaces 15Ø par le nombre prévu.
12Ø POKE &B632,255
Ce poke transforme les saisies minuscules en majuscules. Pour un CPC 464 mettre POKE &B4E8,255.
13Ø CLS
14Ø IV$=CHR$(24):Q$=» OK ? O/N «:T1$=»»
Déclaration de chaines de caractères.
15Ø DATA 1,CHARGEMENT,2,AJOUT,3,LISTE ECRAN
16Ø DATA 4,MODIFICATIONS,5,SAUVEGARDE
17Ø DATA 6,IMPRESSION,7,EFFACEMENT MEMOIRE,8,RETOUR BASIC
Ces DATA contiennent les textes du menu.
18Ø RESTORE 15Ø
Pour indiquer au système que la 1ère DATA à lire est en ligne 15Ø.
19Ø N=8
2ØØ T1$=» M E N U   L O G I T H E Q U E «
21Ø LOCATE(8Ø-LEN(T1$))/2,2:PRINT IV$;T1$;IV$
Une méthode facile pour calculer la valeur en x, c-à-d, centrer le texte à afficher. 8Ø représente la largeur totale de l'écran. LEN(T1$) donne le nombre de caractères de la chaine T1$. 8Ø - longueur texte / 2 = espace à laisser à gauche. L'inversion vidéo est donnée par IV$ (IV$ = chr$(24)).
22Ø TØ$=»»
23Ø FOR J=1 TO N
24Ø READ O$,OØ$
Lecture des DATA par groupe de 2. (numéro et texte ligne menu).
25Ø TØ$=TØ$+O$
La chaine TØ$ est mise à jour.
26Ø LOCATE 3Ø,J*2+12-N:PRINT O$;» «;CHR$(154);CHR$(243);» «;OØ$
Affichage de la ligne menu avec calcul de y en fonction de la valeur de J.
27Ø NEXT
28Ø LT=LEN(TØ$)
Définition en LT de la longueur de la chaine TØ$.
29Ø LOCATE 32-LT,24:PRINT IV$;» VOTRE CHOIX («;
3ØØ FOR I=1 TO LT-1
31Ø PRINT MID$(TØ$,I,1);»,»;

La fonction MID$ extrait de la chaine TØ$ à partir du numéro de caractère indiqué par I, 1 caractère.

```
32Ø NEXT
33Ø   PRINT   RIGHT$(TØ$,1);»)»;CHR$(154);CHR$(243);»«;IV$;CHR$(2Ø7)
```

La fonction RIGHT$ extrait les caractères de droite de la chaine TØ$. Ici 1 seul donc le dernier.

```
34Ø R$=»»:WHILE R$=»»:R$=INKEY$:WEND
35Ø K=INSTR(TØ$,R$)
36Ø IF K=Ø THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 34Ø
```

Attente d'une composition au clavier et bip sonore si erreur. INSTR recherche si la chaine TØ$ contient R$ (composé). Si la valeur composée est OK suite dans la séquence par ON K GOTO. Si k=1 GOTO EN 38Ø etc...

```
37Ø ON K GOTO 38Ø,78Ø,122Ø,145Ø,197Ø,238Ø,333Ø,349Ø
```

En conclusion toute cette séquence d'affichage du menu représente un bel exercice de style en mettant en évidence les possibilités du Basic. Elle pouvait s'écrire beaucoup plus simplement. En programmation l'objectif doit toujours être: le plus court et le plus simple.

```
38Ø '————CHARGEMENT————
39Ø CLS
4ØØ T1$=» C H A R G E M E N T «
41Ø LOCATE(8Ø-LEN(T1$))/2,6:PRINT IV$;T1$;IV$
42Ø T2$=» D E   V O T R E   L O G I T H E Q U E «
43Ø LOCATE(8Ø-LEN(T2$))/2,8:PRINT IV$;T2$;IV$
44Ø T3$=» J E U X   O U   U T I L I T A I R E S  ?  ( J / U ) «
45Ø LOCATE(8Ø-LEN(T3$))/2,13:PRINT T3$
46Ø LOCATE 14,14:PRINT STRING$(7,154);SPACE$(8);
47Ø PRINT STRING$(21,154);SPACE$(9);STRING$(5,154)
48Ø Z$=INKEY$:IF Z$=»» THEN 51Ø
49Ø IF Z$=»J» THEN 52Ø
5ØØ IF Z$=»U» THEN 65Ø
51Ø GOTO 48Ø
```

Le chargement ne pose jusqu'ici aucun problème particulier il s'agit simplement d'affichage déjà longuement commenté et, ensuite de la composition d'un J ou U à tester.

```
52Ø T4$=» J E U X «
53Ø LOCATE(8Ø-LEN(T4$))/2,19:PRINT IV$;T4$;IV$
54Ø OPENIN «JEUX.LOG»
55Ø INPUT#9,NØ
```

Ouverture du fichier JEUX et lecture de la première zone «NØ» qui contient le nombre d'enregistrements du fichier, valeur mise à jour lors de la sauvegarde.

```
56Ø FOR I=1 TO NØ
```

Début de la boucle de programme pour le nombre d'enregistrements.

```
57Ø FOR J=1 TO 3
```

Début de la boucle de programme pour le nombre de zones à l'intérieur de chaque enregistrement.

```
58Ø K=N2+I
59Ø INPUT#9,A$(K,J)
```

Mise à jour du fichier A$ (déclaré en début de traitement).

```
6ØØ NEXT
61Ø NEXT
62Ø CLOSEIN
63Ø N2=N2+NØ
64Ø PRINT CHR$(7):GOTO 13Ø
```

Fermeture du fichier, maj de N2 pour le nombre d'enregistrements, bip sonore et retour au menu.

```
65Ø T4$=» U T I L I T A I R E S «
```

Procédures identiques au chargement du fichier JEUX.

```
66Ø LOCATE(8Ø-LEN(T4$))/2,19:PRINT IV$;T4$;IV$
67Ø OPENIN «UTILIT.LOG»
68Ø INPUT#9,NØ
69Ø FOR I=1 TO NØ
7ØØ FOR J=1 TO 3
71Ø K=N2+I
72Ø INPUT#9,A$(K,J)
73Ø NEXT
74Ø NEXT
75Ø CLOSEIN
76Ø N2=N2+NØ
77Ø PRINT CHR$(7):GOTO 13Ø
78Ø '————AJOUT————
```

Cette séquence permet de créer de nouveaux enregistrements dans un fichier déjà existant ou sa création complète.

```
79Ø CLS
8ØØ T1$=» AJOUT                LOGITHEQUE «
81Ø LOCATE(8Ø-LEN(T1$))/2,4:PRINT IV$;T1$;IV$
82Ø LOCATE 22,9:PRINT»NOM  :»
83Ø LOCATE 22,11:PRINT»DISC :»
84Ø LOCATE 22,13:PRINT»OBS. :»
85Ø WINDOW#1,28,6Ø,9,14
86Ø CLS#1
```

Ouverture d'une fenêtre avec un numéro de canal (#1), les coodonnées début et fin en X puis en Y. Effacement de la fenêtre (CLS#1). Le gros avantage d'une fenêtre c'est de permettre une gestion indépendante dans toutes les fonctions d'affichage: couleurs, effacement, scrolling...

```
87Ø T1$=» DISC :  1 —> 999        ENTER : RETOUR AU MENU «
88Ø LOCATE(8Ø-LEN(T1$))/2,2Ø:PRINT IV$;T1$;IV$
89Ø LOCATE 1,23:PRINT CHR$(18)
9ØØ LOCATE 29,9:PRINT»..............................»
91Ø LOCATE 29,11:PRINT»...»
92Ø LOCATE 29,13:PRINT»..............................»
```

Affichage à l'écran des 3 lignes de saisie.

```
93Ø FOR I=1 TO 3
94Ø IF I=1 THEN LOCATE 29,9
95Ø IF I=2 THEN LOCATE 29,11
96Ø IF I=3 THEN LOCATE 29,13
97Ø LINE INPUT»»,S$(I)
```

Saisie de la ligne.

```
98Ø IF S$(1)=»»OR LEFT$(S$(1),1)=» «THEN 13Ø
```

Retour en menu sans composition de texte.

```
99Ø LOCATE 44,2Ø:PRINT IV$;SPACE$(23);IV$
1ØØØ NEXT
1Ø1Ø LOCATE(8Ø-LEN(Q$))/2,23:PRINT IV$;Q$;IV$
1Ø2Ø Z$=INKEY$:IF Z$=»»THEN 1Ø2Ø
1Ø3Ø IF Z$=»N»THEN 86Ø ELSE IF Z$<>»O»THEN 1Ø1Ø
```

Validation par O ou refus par N.

```
1Ø4Ø N2=N2+1
```

Mise à jour du nombre d'enregistrements.

```
1Ø5Ø FOR I=1 TO 3
1Ø6Ø A$(N2,I)=S$(I)
```

Boucle de mise à jour du fichier A$ pour les 3 zones de l'enregistrement. Le nouveau titre entre en fin de fichier avant le tri.

```
1Ø7Ø NEXT
1Ø8Ø FOR I=1 TO N2
```

Début de la boucle de tri du fichier. A chaque entrée d'un nouveau titre il s'agit de le replacer par ordre alphabétique en le comparant à tous les autres titres déjà en fichier.

```
1Ø9Ø IF A$(I,1)<=S$(1)THEN 12ØØ
```

Si le titre du fichier est < que le nouveau titre pas de traitement.

```
11ØØ J=N2
111Ø FOR K=1 TO 3
112Ø A$(J,K)=A$(J-1,K)
```

Le contenu du fichier se décale vers le bas. L'enregistrement reçoit le contenu de celui qui le précéde, pour les 3 zones, et jusqu'à l'enregistrement en cours de comparaison.

```
113Ø NEXT K
114Ø J=J-1
115Ø IF J>I THEN 111Ø
```

Ici tous les enregistrements viennent d'être décalés pour permettre d'insérer le nouveau titre.

```
116Ø FOR K=1 TO 3
117Ø A$(I,K)=S$(K)
118Ø NEXT K
```

Insertion des 3 zones du nouveau titre et retour en début de séquence.

```
119Ø GOTO 86Ø
12ØØ NEXT I
121Ø GOTO 86Ø
```


Il nous reste encore quelques séquences à voir la semaine prochaine, en particulier la sauvegarde du fichier, la sortie sur imprimante et la liste à l'écran.
Tout celà va t'aider à terminer ta propre gestion de fichier pour nous l'envoyer le plus vite possible. QUI VA ETRE LE MEILLEUR dans chaque standard?? Les semaines qui viennent vont être chaudes. Rappelle-toi pour gagner il faut écrire uniquement en Basic et le plus court possible. Good Luck!!!

Bien Joystiquement Vôtre.
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE
La suite de la gestion de fichier de Guy PARRENIN.



AEGON

un KO exceptionnel

Les deux frères BEN DIABDALLAH SOFIAN et HALIM nous proposent aujourd'hui beaucoup plus qu'une routine : un véritable jeu sur une idée originale. Vous connaissez tous le principe du casse-briques, ici c'est l'inverse : vous supprimez les briques avant que la balle ne les touche, en anticipant sur la trajectoire.



```
"       ———— A E G O N ————
"—————————— graphismes ——————————

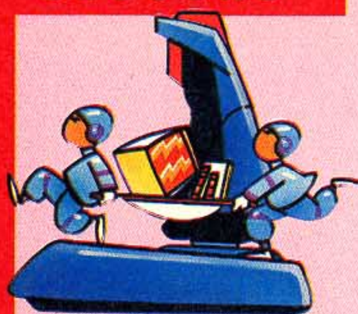
I%=Ø   ! ON MET TOUTE
Repeat   ! LA PALETTE
 Setcolor I%,Ø ! EN NOIR
 Inc I% ! AFIN DE NE PAS VOIR L'IMAGE
Until I%>15 ! SE DESSINER
Hidem ! EFFACEMENT DU CURSEUR DE LA SOURIS
I%=Ø            !
Color 3         ! AFFICHAGE ALEATOIRE
Repeat          !
 X=Int(Rnd(Ø)*319)  !  DES PETITES
 Y=Int(Rnd(Ø)*199)  !
 Plot X,Y       !   ETOILES
 Inc I%         !
Until I%>8Ø      !( ON EN DESSINE AU MAXIMUM 8Ø)
I%=Ø            !***********************************
Repeat          !
 Color 4        !   AFFICHAGE DES
 X=Int(Rnd(Ø)*319)  !
 Y=Int(Rnd(Ø)*199)  !  GROSSES ETOILES
 Color 3        !
 Line X-1,Y,X+1,Y   !
 Line X,Y-1,X,Y+1   !
 Color 4        !
 Plot X,Y       !
 Inc I%         !
Until I%>15      !( ON EN DESSINE AU MAXIMUM 15)
C=9             !*************************************
I%=199           !  AFFICHAGE DE LA
Repeat          ! BANDE EN DEGRADEE DE BLEU
 Color C        !
 Line Ø,I%,319,I%   ! AU BAS DE L'ECRAN
 Dec I%         !
 Add C,-Ø.45     !( CELA REPRESENTERA LE SOL DANS
LE JEU )
Until C<2        !
Sget Fond$       ! ON SAUVEGARDE CE FOND DANS
FOND$
"———————— AFFICHAGE ET SAUVEGARDE DES SPRITES
————
I%=Ø             !  ON DESSINE
C=11             ! LE PREMIER SPRITE:
Repeat           ! LE BLOC QUE L'ON PEUT DETRUIRE
 Color C         !
 Box Ø+I%,Ø+I%,16-I%,16-I% !
 Add I%,1        !
 Add C,Ø.5       !
Until I%>8       ! ON LE SAUVEGARDE DANS M$
Get Ø,Ø,16,16,M$       !
Cls                    !————ON EFFACE L'ECRAN————
Get Ø,Ø,16,16,Vide$     ! ON SAUVEGARDE LE SPRITE
VIDE
DANS VIDE$
Circle 8,8,8           ! ON DESSINE LE SPRITE
Fill 8,8              ! REPRESENTANT LA BOULE
Get Ø,Ø,16,16,Bo$        ! ON LE SAUVEGARDE DANS BO$
Cls                    !—— ON EFFACE L'ECRAN ——
Color 14               !
Box Ø,Ø,15,15           ! ON DESSINE LE SPRITE
Color 13               ! REPRESENTANT LE VISEUR
Line Ø,Ø,15,15          !
Line 15,Ø,Ø,15          !
Get Ø,Ø,16,16,Mous$       !ON LE SAUVEGARDE DANS
MOUS$
"—————————— debut du jeu ——————————————
Dim Image%(32255/4)
B%=(Varptr(Image%(Ø))+255) And &HFFFFØØ ! ECRAN
PHYSIQUE
A%=Xbios(3)                   ! ECRAN LOGIQUE
Dim D(2Ø,12) ! DIMENSION DU TABLEAU OU SONT STOC-
KES
LES BLOCS
I%=Ø         !
Repeat       ! PALETTE DU JEU
 Read A      !
 Setcolor I%,A !
 Inc I%      !
Until I%>15   !
Data
1,2,3,4,5,6,7,&h17,&h27,&h111,&h222,&h333,&h444,&h555
Data &h666,&h777
Do  !**** ON TOURNERA INDEFINIMENT AUTOUR DE CETTE
BOUCLE
 "———————————————score——————————————
 Cls                        ! PRESENTATION:
 Sput Fond$                  !AFFICHAGE FOND
 Void Xbios(5,L:Xbios(3),L:Xbios(3),L:-1) !DEFINIT L'ECRAN
LOGIQUE
 Print At(15,1Ø);» YOUR SCORE»        !LE SCORE
 Print At(18,12);Sc              !AFFICHAGE DU SCORE
 Print At(1Ø,15);» PRESS SPACE TO START « !POUR
COMMENCER
 I=Ø                        !
 Repeat                     !ON ATTEND
 Until Inkey$=»»              !QU'UNE TOUCHE
 Void Inp(2)                 !SOIT PRESSEE
```

```
Sc=Ø      !ON INITIALISE -LE SCORE
Tour%=Ø    !       -LE NOMBRE DE BOULES
Tir%=Ø    !       -LE NOMBRE DE FOIS QU'ON A TIRE
Repeat   !BOUCLE QUI TOURNERA 1Ø FOIS (ON A 1Ø
BOULES)
  Inc Tour% ! A CHAQUE TOUR,ON INCREMENTE LE NOM-
BRE DE TOURS
  Sput Fond$ ! ON AFFICHE LE FOND
  J%=Ø          !
  Repeat        !
    I%=Ø        !
    Repeat      ! ON VIDE LE TABLEAU
      D(I%,J%)=Ø   !
      Inc I%    ! DES BLOCS
    Until I%>2Ø    !
    Inc J%      !
  Until J%>12     !
  I%=Ø               ! ON REMPLIT LE TABLEAU
  Repeat             !
    Ae%=Int(Rnd(Ø)*17)+2  ! ALEATOIREMENT PAR LES
BLOCS DE PIERRES
    Be%=Int(Rnd(Ø)*1Ø)   !(Q'ON PEUT DETUIRE PENDANT
LE JEU)
    If D(Ae%,Be%)=1     ! ON VERIFIE SI ON NE REPASSE
PAS
      Dec I%         ! SUR UNE CASE REMPLIE
    Endif          !
    D(Ae%,Be%)=1        !
    Put Ae%*16,Be%*16,M$ ! ON EN AFFICHE
    Inc I%          ! 3Ø
  Until I%>29           !
  Sget H$            ! SAUVEGARDE DU DECOR DANS H$
  Xb=Ø  ! ON INITIALISE:-COODONNEES DE
  Yb=Ø  !              LA BOULE
  Vx=Ø  !             - LA VITESSE
  Vb=Ø  !              DE LA BOULE
  Repeat !-----------BOUCLE DU JEU ----------------
-------
    Swap A%,B%            ! ROUTINE
    Void Xbios(5,L:A%,L:B%,-1) ! DE NON CLIGNOTEMENT
    Vsync                 !
    Sput H$               !
    Mouse X,Y,K           ! POSITION DU VISEUR
    If Mousek<>Ø  ! TEST DU BOUTON
      If D((X+8)/16,(Y+8)/16)=1 ! SI ON SE TROUVE SUR UN
BLOC
        Put Int((X+8)/16)*16,Int((Y+8)/16)*16,Vide$ !EFFACE
BLOC
        D((X+8)/16,(Y+8)/16)=Ø !VIDE LE BLOC DANS LE
TABLEAU
        Sget H$ ! SAUVEGARDE LA CHAINE DU FOND
        Wave Ø,Ø          !* BRUITAGE
        Wave 7945,1,9,7Ø4Ø  !* EXPLOSION
        Inc Tir%          !* INCREMENTE LE NOMBRE DE TIRS
      Endif
    Endif
    Put X,Y,Mous$    !AFFICHAGE DU VISEUR
    Put Xb,Yb,Bo$,7  !AFFICHAGE DE LA BOULE
    Add Xb,Vx        ! -> DEPLACEMENT DE L'ABSCISSE DE
LA BOULE
    Add Yb,Vb        ! -> DEPLACEMENT DE L'ORDONNEE
DE LA BOULE
    Add Vb,Ø.1       ! -> POUR L'EFFET DE PESANTEUR
    If Yb>185-18  !SI LA BOULE REBONDIT SUR LE SOL
      Wave Ø,Ø          !BRUITAGE
      Sound Ø,Ø         !DU
      Sound 1,8,2516      !REBOND
```

Une petite correction concernant l'affichage d'une image DEGAS en Assembleur. Si vous posédezs un 1040 ST remplacez $78000 non pas par $98000 mais par $F8000

```
      Wave 1,1,9,7255        !
      Vb=-Vb*Ø.95        !ON INVERSE VB=REBOND
      Vx=Rnd(Ø)*Pi/2      !ON CALCULE ALEATOIREMENT
VX
    Endif
    If D(Xb/16,Yb/16)=1 Or D((Xb+8)/16,Yb/16)=1 !TEST
      Gosub Fin                    !DE COLLISION ENTRE
    Endif                        !BOULE ET BLOC
    If D(Xb/16,(Yb+16)/16)=1 Or D((Xb+8)/16,(Yb+16)/16)=1
!PAREIL
      Gosub Fin                          !QU'EN HAUT
    Endif                             !
  Until Xb>319 ! ON SORT DE LA BOUCLE SI LA BOULE
SORT A DROITE
Until Tour%>9 !ON SORT DE LA BOUCLE SI LES 1Ø TA-
BLEAUX
ONT ETE ACHEVES
Loop
Procedure Fin
  Void Xbios(5,L:Xbios(3),L:Xbios(3),L:-1)  !
  Sput H$                          !
  Gosub Sonfin
  If Tour%>1
    Sc=(3Ø*(Tour%-1)-Tir%)*1ØØ    !CALCUL DU SCORE
  Endif
  Sc=Max(Sc,Ø)
  Print At(16,12);»GAME OVER»    !GAME OVER
  I=Ø
  Iv=1
  Repeat
    Setcolor Ø,I       ! JEU DES COULEURS
    Add I,Iv
    If I>7 Or I<Ø
      Iv=-Iv
    Endif
  Until Mousek ! ON SORT DE LA BOUCLE SI LE BOUTON
EST PRESSE
  Setcolor Ø,Ø
  Xb=319
  Tour%=11
Return
Procedure Sonfin
  I%=Ø          !  BRUITAGE
  Repeat        !
    Sound Ø,14,#I% !    DU
    Inc I%      !
  Until I%>1ØØØ   !   GAME OVER
  Sound Ø,Ø       !
Return
```

SECOURS



JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

Secours

Mission impossible... ? Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro. Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stèf.

REPONSES

RAMBO III
Sébastien. R.10386
Pour sortir, il faut que tu trouves le levier. Quand tu l'as trouvé, tire dessus, ensuite prend la clef, vas vers la porte blindée et sort

COMBAT SCHOOL
Guillaume. R.10487
Pour passer le premiers tableau, il suffit de jouer à deux, un faisant courir l'un et sauter l'autre. Pour aller plus vite, il faut faire des cercles avec le manche à balai (Le Joystick, SVP:NDLR), très rapidement. Bonne chance..

ROBOCOP
Lionel. R.10412
Au deuxième tableau, s'il te reste 50% de ton énergie, vise sans faire de détail. Tu tueras la femme et ton énergie va baisser. Après quoi, plein feu sur le loubard "sans bouclier". Ne t'inquiète pas, ton énergie est remise au maximum pour commencer le 3ème niveau. Salut et bonne chance.

LE PASSAGER DU TEMPS
Un lecteur. R.10459
Devant l'ordinateur, tu dois taper: "Allume ordinateur.Charge démarre. Eteinds ordinateur. Est, tourne tableau. Prends livre de Dumas. Nord, haut. CODE (il faut taper ce mot suivi de la touche "ENTER"). Pour la suite, je suis sûr que tu vas trouver tout seul.

EXPLORA
Olivier. R.10477
Pour pouvoir ouvrir la pyramide, il faut que tu prennes le parchemin qui se trouve à coté du fakir en Inde. Quand tu l'auras, il faudra que tu cliques l'icône "appuyer", et après, clique sur la pierre se trouvant au-dessus de la porte, ensuite celle qui se trouve en haut à gauche de la porte, puis deux fois celle qui se trouve en haut à droite (bien sûr, à chaque fois, tu es obligé de cliquer sur l'icône "appuyer").

RAMBO III
Un lecteur. R.10488
Quand tu verras un éboulement de pierres, tu passeras par une faille, tu iras tout droit puis à droite et encore à droite puis la 2ème à gauche et tu reviendras sur tes pas et tu prendras la première à droite et tu iras tout de suite à droite puis tout droit et à gauche, là il y aura l'uniforme, ensuite tu sortiras de la première pièce puis la 2ème, va tout droit puis à gauche et en continuant tout droit tu verras une porte vérouillée que tu détruiras avec les flèches explosives.

SUPER LAYDOCK
Gregory. R.10553
Pour aller au-delà du stage 4, il faut prendre l'arme bulbup ou double. Les options sont nécessaires pour tuer les gardiens qui gardent chaque stage. On les utilise en appuyant sur la touche Shift.

COMBAT SCHOOL
Arnaud. R.10519
Pour changer de tableau, il faut arriver au bout du parcours avant que le temps marqué en blanc ne devienne rouge.

ROBOCOP
Lionel. R.10527
Dés que l'écran avec le portrait modèle apparait, met la manette en haut. Tu verra apparaître les cheveux. Cherche la bonne coupe en mettant la manette à droite. Quand tu as trouvé la même que le modèle, valide en appuyant sur Fire. Pour faire le reste du visage, répète la même méthode (Après la validation, pour changer, mettre le joystick en haut ou en bas).

EXOLON
Daniel. R.10562
Le canon de la zone 6 est indestructible, il faut tirer sur les missiles qu'il envoi, tout en avançant et seulement ainsi, tu arriveras à passer.

STREET FIGHTER
Sébastien. R.10389
Pour vaincre Sagat, saute vers lui et porte lui des coups et recule aussitôt et recommence plusieurs fois l'opérations.

MASQUE I
Frédéric. R.10537
Au début de la 2ème partie, tu montes au Nord, tu passes devant les plantes carnivores, tu dois pousser un caillou, le plus gros. Pousse le 3 ou 4 fois, tu passes sous la cascade, tu arrives dans le canyon. répète l'opération, mais tu contournes le cailloux, et remet le au milieu., passe les volcans. Pour aller à la falaise de droite, dirige toi vers le canyon où tu as repoussé le caillou et là, roule dessus, ce qui te fais passer sur la falaise d'en face.

BUBBLE BOBBLE
Daniel. R.10559
Pour tuer le monstre de la deuxième partie, il faut aller chercher la fiole qui te permettra de faire des bulles qui, une fois éclatées se transformeront en éclairs. Pour que les éclairs aillent sur le monstre, il faut que tu places la tête (pas la tienne , mais celle du petit dragon) face au mur et que tu tires. Ainsi, à chaque fois que le monstre arrive en bas tu le toucheras. Recommencez l'opérations plusieurs fois.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
André. R.10563
Pour ouvrir la trappe, tapes: "Mange noix de coco, avale fortifiants, ouvre trappe, prend torche etc...

LE PASSAGER DU TEMPS
Un lecteur. R.10564
L'auteur du livre qu'il faut prendre dans la bibliothèque s'apelle DUMAS.

ZE ROCKIN' ZOYSTICK

Sommets vertigineux du Mont Blanc et tempêtes de neige, votre dévoué Rocksticker s'est exilé dans sa base secrète des Alpes pour vous offrir l'ivresse contrastée du vinyle noir sur Grand Blanc. Et d'abord ça secoue comme une pub Orangina du coté des rapers avec **DELICIOUS VINYL**, un nouveau label de rap urbain et frénétique né à Los Angeles dans un des deux pièces-cuisine au dessus d'un restau thaï grace aux super-pouvoirs de deux DJ Matt Dike et Mick Ross. Vertigineux déchirement spatiotemporel, il n'aura fallu à Delicious que douze petits mois pour propulser haut





dans la stratosphère des hit parades leur tout premier satellite **TONE LOC.** C'est aux confins des buildings pelés de downtown, chez les chicanos d'East LA que Tony Smith a raflé son pseudo de Tone Loc/Loco: tonalité cinglée. Raper déchiré et crooner charmeur, il sussure speedé et sensuel tout au long de son tube «Wild Thing» pour prouver de la manière la plus sanglante qu'il n'a pas oublié ses années de baston au ghetto. Delicious c'est aussi **YOUNG MC** un raper sachant si bien raper qu'il est sans conteste le plus rapide de ce côté ci du Rio Grande. Yo! Avec le new yorkais **DEF JEF** et les gazelles de **BODY AND SOUL**, tout ce petit mondé était au Brixton Theater dans la banlieue de Londres pour une bachanale scratchée aux platines par ces mordus de Delicious. Toc toc... un mois plus tard, ce rapattack interlope interloque enfin notre cher hexa-camembert.

Damned et rock quenottes revisitées, après les délicieux de chez Delicious, voici le retour mordant des chouettes jeunes cannibales alias **FINE YOUNG CANNIBALS.** Flashback, à l'aube des années 80, après Madness, les Spécials et les Selecter's, The Beat la formation d'Andy Cox et de David Steele s'impose dans la vague petits carreaux noirs et blancs du ska, ce reggae roots dopé aux emphétamines. Le groupe disparaîtra en 85 laissant derrière lui un paquet d'albums aux rythmes entêtants. De retour à Birminghmam, nos deux ex-Beat se cherchent une voix pour ne pas rester eunuque en ce pays du rock and roll. Et c'est justement dans un strip-tease réservé aux nanas qui enterrent



leur vie de garçon entre copines la veille du mariage-encore une coutume british-qu'ils rencontrent le beau Roland Gift. Et quel cadeau! Voix soul renversante, physique imparable Roland sera la vitrine des Fine Young Cannibals. Premier 45, premier hit avec «Johnny Come Home» sur le théme des fugueurs, le trio sonique dose habilement sensualité pop et cocktail avant-gardiste d'influences reggae ou funk avec une sacré dose de romantisme. Entre deux albums Roland fait l'acteur avec succés, mais sa dernière cannibalerie va nous le ramener illico sur les planches. «The Raw and The Cooked»- le cru et le cuit-titre du LP est une donnée vitale pour les jeunes anthropophages que nous sommes et son 45 tours tube «She Drives Me Crazy» est déjà aux étalages réfrigérés de toutes les bonnes boucheries. On y trouvera aussi au rayon «produits du terroir» les **NOIR DESIR** dont le dernier opus «Veuillez Rendre l'Ame (A Qui Elle Appartient)» brûle d'une intense passion pour une poésie rock griffée au fusain. Visions monochromées pour déflagration de violence intériorisée en s'arrachant aux sentiers abattus des spotlights trop faciles Noir Desir joue, gagne, rafle la mise et fait sauter les casinos de nos têtes. Rockin zoystické pour vous, voici **LA FIANCEE DU PIRATE** et sa pop coquine, exotique et tendre. LFDP c'est Lola et Michel, petit couple rock électrique aux mélodies vertigineusement radiophoniques. Lola Lolita aux petits cris Bardot joue à fond la provoc sensuelle lorsqu'elle chante le bandant «L'Amour Satan» comme si elle ne reconnaissait plus personne en Harley Davidson. De même, «Ta Guitare» le titre de l'album dérive droit du théme de la meuf objet à plusieurs cordes. Rafales de synthés optimistes, beatboxes vitaminées, guitares parfois véhémentes, cette Fiancée là est loin d'être un mauvais coup. Produit par Ben Rogan, rosebeef exporté pour le Dahotique «Vies Martiennes», le premier trente de ce nouveau duo parigot vous fera zoy vibrer. Et comme le dit **MIKE** Rutheford **AND** ses **MECHANICS** en concert Lundi 13 à l'Olympia, là ou il y a de la Gene(sis) il n'y a plus de plaisir. Ainsi Phil Collins bande originalise à tour de bras. On le voit même crever la toile dans la peau du premier rôle du film «Buster». Et tandis que Mike cartonne solo de son coté, le pauvre Tony Banks... hi hi hi Pour voir enfin du hard de toutes les couleurs, tentez la piquante aventure des **LIVING COLORS** des heavy métalistes noirs découverts par papie Jagger. Premier gig hexagonal le Mercredi 15 à l'Elysée-Montmartre. En attendant bonsoir chez vous bande de rockstikers...

Gérard BAR-DAVID





HE OUI ! UNE FOIS DE PLUS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA CE MOIS CI !!

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

AMSTRAD COMPILATIONS

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+COLOSSEUM

DIX SUR DIX 129/149F
+MERCENARY+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN+TENTH
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO
GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING
SHARK+ARKANOID 1 ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT
LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN MAKING 199/249F
MEGA COMPILATION USG
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
LES AS DE L'ESPACE 129/149F
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK
TEN MEGA GAMES 3 129/149F
++LEADERBOARD+10TH FRAME
+LAST MISSION+RANARAMA
+FIGHTER PILOT+ROCCO
+FIRELORD+IMPOSSABALL
+CITY SLICKER+DRAGON TALK

COMPILATIONS (suite)

LES AS DU CIEL 149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
+SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
+TRAFFIC CONTROL+STRIKE
+FORCE HARRIER+ACE OF ACE
FIST AND THROTTLES 119/139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+THUNDERCATS+IKARI
WARRIOR+DRAGON'S LAIR
SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE
FRANK BRUNO BIG . 129/179F
AMST GOLD HIT 3 115/195F
BEST OF ELITE 2 95/145F
COLL KONAMI 115F/185F
GAME SET MATCH 129/179F
GEANTS D'ARCADE 115/195F
IMAGINE ARC. HITS 99/145F
KARATE ACE 115/175F
LES FUTURISTES 149/199F
OCEANSTAR HIT 2 99/145F
TOP TEN COLLECT. 99/145F

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BUTCHER HILL 99/149F
DOUBLE DETENTE 99/149F
RENEGADE 3 99/149F
RUN THE GAUNTLET:
LA COURSE INFERNALE 99/149F
STORMLORD 99/149F
VIGILANTE 99/149F

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION SERVICE 139/189F
ARCADE WIZARD 99/149F
BARBARIAN 2 89/139F
BLACKLAMP 89/139F
BLASTEROIDS 99/149F
BOMBUZAL 99/149F
BUMPY 145/195F
CARRIER COMMAND 145/195F
CHICAGO 90 145/195F
CHICAGO 30'S 99/149F
CHUCK YEAGER'S
ADV FLIGHT TRAINER 95/145F
DARK FUSION 99/149F
DOUBLE DRAGON 99/149F
ELITE 99/149F
F 16 COMBAT PILOT 145/195F
FINAL COMMAND ND/175F
FISH ND/185F
HIGHWAY PATROL ND/195F
INDIAN MISSION ND/159F
MEURTRES A VENISE 145/195F
MICROPROSE SOCC. 145/195F
NIMITZ 99/159F
PARANOIA COMPLEX 99/149F

NOUVEAUTÉS (suite)

PROJECT STEALTH FIG. 145/195F
PRO SOCCER SIMUL. 99/149F
PURPLE SATURNE DAY 169/199F
REAL GHOSTBUSTERS 99/149F
ROADWARS 95/139F
RUNNING MAN 95/145F
SKATE OR DIE 95/145F
SKYX ND/180F
SOLDIER OF LIGHT 89/139F
STAR TREK 95/145F
THE ARCHON COLL. 95/145F
THE TEMPLE OF FLY.. 149/199F
TIGER TIGER 95/145F
TIMES OF LORE 95/145F
TINTIN SUR LA LUNE 145/195F
VINDICATORS 99/149F
WANDERER 95/139F
WHIRLIGIG 89/139F

HIT PARADE

AFTER BURNER 99/149F
BATMAN 99/149F
CRAZY CARS 2 129/169F
DRAGON NINJA 99/149F
GARY L. HOT SHOT 95/135F
HUMAN KILLING
MACHINE 99/149F
LAST DUEL 99/149F
LED STORM 99/149F
LE MANOIR DE MORT. ND/199F
OPERATION WOLF 99/149F
PAC LAND 95/145F
RAMBO 3 89/139F
ROBOCOP 99/149F
R TYPE 95/145F
SAVAGE 95/149F
THE DEEP 99/149F
THUNDERBLADE 99/149F
WAR IN MIDDLE EARTH 99/149F
WEC LE MANS 99/149F

4X4 OFF ROAD RACING 99/149F
A 320 145/195F
944 TURBO CUP 145/195F
20000 LIEUES SS MERS ND/169F
AIRBORNE RANGER 185/225F
CORRUPTION ND/199F
DYNAMIC DUO 95/145F
ECHELON 89/139F
FIRE AND FORGET 129/169F
FOOTBALL MANAG. 2 95/139F
GALACTIC CONQUER. 129/169F
GAME OVER 2 99/149F
GUNSHIP 195/245F
HEROES OF LANCE 95/199F
INCREDIBLE SHRINK.S. 99/149F
JINKS 99/149F
JUNGLE BOOK ND/199F
LA GUERRE DES ETOIL. 99/149F
L'EMPIRE CONTRE AT. 99/149F
MOTOR MASSACRE 95/139F
NETHERWORLD 95/139F
OFF SHORE WARRIOR 129/169F
PAC MANIA 99/149F
RETURN OF THE JEDI 99/149F
SCRABBLE DE LUXE ND/225F
SDI 99/149F
SECRET DEFENSE 145/195F
SUPERMAN 95/145F
TECHNOCOP 99/149F
THE ELIMINATOR 95/139F
THE LAST NINJA 2 125/145F
THE MUNSTERS 99/149F
TITAN 129/169F

SEGA

MANETTE SPECIALE
(SPEED KING) 145F
LUNETTES 3D 290F
AFTER BURNER 295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR 255F
ALEX KID/LOST STAR 295F
ALESTE POWER STRIKE 259F
ALIEN SYNDROME 255F
AZTEC ADVENTURE 259F
BLACK BELT 259F
BLADE EAGLE 3D 255F
CHOPLIFTER 255F
DOUBLE DRAGON 295F
FANTASY STAR 295F
FANTASY ZONE 2 299F
FANTAZY ZONE MAZE 259F
GOLDEVIUS 295F
GREAT BASKETBALL 255F
KENSEIDEN 299F
MAZE HUNTER 3D 299F
MONOPOLY 295F
NINJA 255F
OUT RUN 295F
OUT RUN 3D 295F
PENGUIN LAND 295F
RESCUE MISSION 255F
S.D.I. 255F
SECRET COMMAND 255F
SHANGAI 255F
SHOOTING GAME 255F
SHINOBI 295F
SPACE HARRIER 295F
SUPER TENNIS 199F
THUNDERBLADE 295F
WONDERBOY 255F
Y'S 295F
ZILLION 255F
ZILLION 2 255F

MICROMANIA A PARIS

PRINTEMPS HAUSSMAN
64 bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.50.33

FORUM DES HALLES
5 rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Fêtez avec MICROMANIA

l'ouverture de sa nouvelle boutique au Forum des Halles.

10 % de réduction

jusqu'au 30.04.89 sur un logiciel au choix, sur présentation du bon de commande rempli (attention: offre valable pour un achat à la Boutique Forum des Halles uniquement).

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

COMMODORE 64

BEST DE US GOLD 149/179F
OCEAN IN CROWD 139/189F
GAME SET MATCH 2 139/189F
TAITO COIN OP COL. 125/165F
ARCADE ACTION 119/189F
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
GAME SET MATCH 129F/179F
TOP TEN COLLECTION 99/145F

NOUVEAUTÉS

944 TURBO CUP 195/245F
BUTCHER HILL 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
DARK FUSION 99/149F
DOUBLE DETENTE 99/149F
F16 COMBAT PILOT 145/195F
GARY L. HOT SHOT 95/125F
HUMAN KILLING M. 99/149F
LAST DUEL 99/149F
RENEGADE 3 99/149F
RUN THE GAUNTLET 99/149F
SPACE BALL 99/149F
STORMLORD 99/149F
THE ELIMINATOR 95/139F
ULTIMATE GOLF 95/139F
VIGILANTE 99/149F

HIT PARADE

ACTION SERVICE 145/195F
AFTER BURNER 99/149F
BARBARIAN 2 95/125F
BATMAN 99/149F
DENARIS 99/149F
DOUBLE DRAGON 99/149F
DRAGON NINJA 99/149F
EXPLODING FIST+ 99/129F
HEROES OF LANCE 95/139F
LED STORM 99/149F
OPERATION WOLF 95/135F
ROBOCOP 95/135F
ROCKET RANGER 109/169F
R TYPE 95/145F
TECHNOCOP 99/149F
THE DEEP 99/149F
WEC LE MANS 99/149F

SUPER PROMOTION

Manette US GOLD 109F
Manette Speed King 109F
Amstrad
4 Disq. vierges CPC 99F
ST Amiga
10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
Manette KONIX PC. 195F
ManetteKONIX+Carte 295F

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128
Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
.... Tél ....

PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



| | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration — / — Signature :

JK 20

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception en ajoutant **19 F** *pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)* | | | | | | | |

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

ATARI-ST COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
MISSION+SECONDS OUT

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ASTAROTH	185F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BUTCHER HILL	199F
CASTTLE WARRIOR	199F
COSMIC PIRATES	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERNALE	199F
VIGILANTE	199F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

A 320	195F
AAARGH	185F
AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARCHIPELAGOS	**249F**
ARMALYTE	199F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
BAT	249F
BLASTEROIDS	**199F**
BLAZZING BARRELS	195F
BUMPY	**195F**
CALIFORNIA GAMES	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
(SUITE DUNGEON MASTER)	
CYBERNOID 2	249F
DAME GRAND MAITRE	499F
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	**199F**
DRAGONSCAPE	**195F**
DREAMLAND	249F
DREAMZONE	249F
DUEL	225F
DYTER 07	199F
FERRARI FORMULA ONE	**245F**
F 16 COMBAT PILOT	235F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	249F
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GALDREGON'S DOMAIN	**195F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	185F
HELL BENT	195F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HUMAN KILLING MACH.	**149F**
HYBRIS	**245F**
I.O.U.	245F
INSIDE OUTING	199F
IRON LORD	215F
JUG	199F
KARATEKA	**195F**
KING OF CHICAGO	249F
LAST DUEL	**149F**
LA LEGEND DE DJEL	**220F**

NOUVEAUTÉS (suite)

LEISURE SUITE LARRY 2	299F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	199F
MANHUNTER	249F
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2,2	**199F**
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	**199F**
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PIRATES	**225F**
POOL OF RADIANCE	249F
POPULOUS	**249F**
PRISON	195F
REAL GHOSTBUSTERS	**199F**
RENEGADE	195F
ROADBLASTERS	**185F**
ROBOCOP	**199F**
ROCKET RANGER	275F
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	**199F**
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKYFOX 2	**245F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	199F
STARSHIP	145F
SQWEECK	195F
STARBALL	195F
STORMTROOPER	199F
TARGHAN	**245F**
TERRIFIC LAND	195F
THE DARK SIDE	**249F**
THE GAMES SUMMER	199F
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE TEMPLE OF THE FLY	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	**195F**
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	199F
TT RACER	245F
TYPHOON	**195F**
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	**199F**
VROOM	199F
WANDERER	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F
ZOOM	195F

HIT PARADE

BAAL	195F
BARBARIAN 2	185F
BIOCHALLENGE	195F
BATMAN	195F
CRAZY CARS 2	249F
CUSTODIAN	199F
DOUBLE DRAGON	195F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
LED STORM	199F
OPERATION WOLF	195F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	199F

944 TURBO CUP	195F
AFTER BURNER	249F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BOMBUZAL	195F
CAPTAIN FIZZ	149F
CARRIER COMMAND	235F
COBRA 2	195F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
DALEY'S THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHAL.	185F
DUGGER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FISH	245F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
G.I.G.N OPER.JUPITER	245F
GUNSHIP	245F
HEROES OF THE LANCE	225F
HOT BALL	225F
I LUDICRUS	195F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	249F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
INTERNAT.KARATE +	185F
KENNEDY APPROACH	225F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MANOIR DE MORTEVIL.	175F
MENACE	225F
MEURTRES A VENISE	245F
MOTOR MASSACRE	185F
OPERATION NEPTUNE	259F
PAC MANIA	195F
POWERDROME	225F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	195F
ROY OF THE ROVERS	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SPACE BALL	199F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STAC	385F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	195F
SUPERMAN	245F
TECHNOCOP	199F
TEENAGE QUEEN	245F
THE GAMES WINTER	195F
THE MUNSTERS	199F
TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
U.M.S.	225F
WAR GAME CONQUEST	245F
ZAC MAC CRACKEN	249F
ZANY GOLF	235F
ZERO GRAVITY	185F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
COMPILATION UBI 275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN
+MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BATTLEHAWKS 1942	249F
BATMAN	195F
DALEY THOMPSON "S	
OLYMPIQUE CHALL.	195F
DOUBLE DETENTE	199F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ABRAHAMS BATTLE T.	249F
AFRICAN RAIDERS	220F
ARCHIPELAGOS	**249F**
ARKANOID 2	185F
AUTO DUEL	225F
CARRIER COMMAND	225F
CRAZY CARS 2	249F
GARY L. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	**249F**
IRON LORD	215F
JET FIGHTER	**445F**
KARATEKA	**195F**
KARATE KID 2	245F
JACKAL	185F
LA LEGEND DE DJEL	**220F**
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LED STORM	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	245F
LORDS OF RISING SUN	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2,2	**249F**
NEBULUS	195F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	195F
PHANTOM FIGHTER	249F

HE OUI ! UNE FOIS DE PLUS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA CE MOIS CI !!

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

NOUVEAUTÉS (suite)

PURPLE SATURN DAY	249F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	199F
ROGER RABBIT	235F
SAVAGE	199F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
STAR COMMAND	349F
STARGLIDER 2	249F
STARRAY	245F
STREET SPORT FOOTBALL	199F
TARGHAN	**265F**
TECHNOCOP	195F
TEENAGE QUEEN	249F
THE LAST NINJA 2	185F
THE TEMPLE OF THE FLY	275F
THUNDERBLADE	**249F**
TIGER ROAD	245F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**199F**

BARBARIAN	185F
BILLIARD SIMULATOR	249F
DOUBLE DRAGON	195F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
JUNGLE BOOK	235F
L'ARCHE CAPT.BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
MEURTRES A VENISE	245F
POOL OF RADIENCE	225F
ROCKET RANGER	245F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SPEED BALL	245F
STAR TREK	245F
STARWARS	195F
TITAN	249F
WHERE TIME STOOD S.	195F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+EXOLON+ZYNAPS
AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+ VAMPIRE'S EMPIRE
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS
+SUICIDE MISSION+SECONDS
OUT+FROST BYTE

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ASTAROTH	195F
BATMAN	245F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
CASTTLE WARRIOR	199F
COSMIC PIRATES	195F
DOUBLE DETENTE	249F
RUN THE GAUNTLET :	
LA COURSE INFERNALE	249F
VIGILANTE	199F
VOYAGER	249F

AUTRES NOUVEAUTES

1943	225F
AFTERBURNER	249F
ARCHIPELAGOS	**249F**
AQUAVENTURA	235F

NOUVEAUTÉS (suite)

BALLISTIX	195F
BARD'S TALE 3	249F
BLASTEROIDS	**249F**
BOMBUZAL	249F
BUTCHER HILL	199F
CAPTAIN FIZZ	145F
CUSTODIAN	**199F**
CYBERNOID	225F
DARK FUSION	199F
DRAGON NINJA	**249F**
DRAGONSLAYER	299F
F16 COMBAT PILOT	245F
FEDERATION OF FREE.	275F
FLYING SHARK	**199F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GUERRILLA WARS	225F
HUMAN KILLING MACH.	**149F**
I.O.U	195F
JUG	195F
LAST DUEL	**149F**
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2.2	**249F**
NECRON	249F
OUT RUN US EDIT.	**199F**
PAC LAND	185F
POPULOUS	**249F**
POWERDROME	245F
PRISON	199F
PROSPECTOR	249F
RAMBO 3	225F
REAL GHOSBUSTERS	**249F**
ROBOCOP	249F
R TYPE	235F
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
S.D.I.	249F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
TARGHAN	**245F**
THE DARK SIDE	**249F**
THE GAMES SUMMER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
ULTIMATE GOLF	195F
VINDICATORS	**199F**
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**249F**

BAAL	185F
BATLLE CHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON'S LAIR	449F
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FALCON	295F
GAUNTLET 2	245F
G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
GOLD RUNNER 2	225F
INCREDIBLE SHRINK.SP.	249F
INT.KARATE PLUS	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LED STORM	199F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MEURTRES A VENISE	285F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC MANIA	195F
PURPLE SATURN DAY	235F
REALM OF THE TROLLS	245F
ROAD BLASTERS	225F
ROCKET RANGER	309F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	249F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

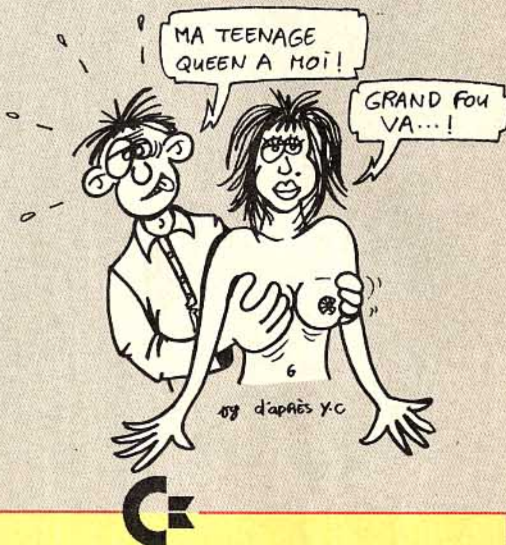


JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

Salut les pokes,

Houahou!! Moi, Daniel Ier, suis hyper heureux, because mon petit Boss en sucre, m'a offert le dernier portable de chez Toshiba, j'vous dis pas la classe...le modèle Zlong T320000 modifié quarante douze, avec un petit disque dur de quelques millions d'octets, un écran plasma compatible ZGU (si, si, c'est blesipô) et neufs lecteurs de disquettes (5"1/4, 3"1/2 et un dont je n'ai pas encore trouvé de disquetttes comtapibles avec)., c'est bô tout ça, mais juste pour me réveiller quand je m'endors au bureau, c'est peut être un peu abusif (Quoique!!!). Enfin bon j'en ai marre de ce jouet alors j'm'en va rôder sur mon matos pro (CRAY II) pour chercher le téléphone du bistrot du coin.



Un petit **JACK'S POKE** cette semaine de 1550 F. pour les zolis stickeurs :

Patrice MAUBERT (400 F.), J.M. (200 F.), Pierre BOUTAVANT (150 F.), Philippe RISCHEBE et GILLUS (100 F.), Ludovic JEULAND, Jérôme MOUTONNET, Marc MANUEL, Stéphane LONGEARD, Cyprien COMPIGNE, Régis LYARD, Frédéric TREMEAU, Emmanuel LEMAIRE, Jean-Paul BEAUGENDRE, Christophe CANTAT, Pierre BERTHOMME, Ludovic L. (50F.)

VIXEN

Ma Teenage à moi

```
10 REM Vies infinies pour VIXEN
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=576 TO 614:READ A
40 POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>3730 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT "Inserez votre original"
70 INPUT "Et appuyer sur RETURN";A$
80 SYS 576
90 DATA 32,86,245,169,80,141,156,3,169,2
100 DATA 141,157,3,76,231,2,169,93,141,211
110 DATA 9,169,2,141,212,9,76,18,8,169
120 DATA 165,141,2,13,175,13,76,17,8
```

AMSTRAD

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Achtung..Bas s'il n'est pas là, c'est qu'il est ailleur!!!

```
10 REM Energie et Temps infinis pour BASIL K7
20 CLS:FOR I=96 TO 139:READ A
30 POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>4234 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL 108
60 DATA 62,201,50,70,142,50,208,144,175,195
70 DATA 0,128,6,0,17,112,1,205,119,188
80 DATA 205,255,187,62,9,50,152,1,14,192
90 DATA 205,137,1,33,11,107,34,19,2,14
100 DATA 107,195,168,1
```

A mercredi prochain



DANIEL & DANIEL

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN
300 F POUR UNE SOLUTION
200 F POUR UN LISTING
50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris



YOGI BEAR

Donnez moi plutôt une Grotembourg.

```
1Ø REM Vies, nrj, temps infinis. pour Yogi Bear
2Ø FOR I=272 TO 3Ø9
3Ø READ A:POKE I,A:NEXT
4Ø SYS 272
5Ø DATA 2Ø6,78,25,169,173,141,89,138,2Ø6
6Ø DATA 182,138,76,16,8,32,212,225,152,32
7Ø DATA 213,255,32,213,255,32,178,64,32
8Ø DATA 64,3,169,1,141,83,2,76,Ø,2
```



THRUST

Fond dans la bouche pas dans la main.

```
1Ø REM Vies infinies pour THRUST I version DK
2Ø MEMORY &27ØF:LOAD "thrust.bin",&4ØØØ
3Ø POKE &4347,195:CALL &7ØØØ
```



SPY HUNTER

Toc!.Toc!. Hunter Spy.

```
1Ø REM Vies infinies pour SPY HUNTER
2Ø FOR I=32Ø TO 347:READ A
3Ø POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
4Ø IF B<>3239 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":EN
5Ø PRINT "Inserez votre original"
6Ø INPUT "Appuyer sur RETURN";A$
7Ø SYS 32Ø
8Ø DATA 37,1Ø9,23Ø,174,88,146,248,8,174,6
9Ø DATA 146,249,8,81,18,13,77,82,85,174
1ØØ DATA 178,146,68,159,37,137,26Ø,1Ø1
```



SKATE ROCK SIMULATOR

Skate Rock et ses bosses.

```
1 ' Vies et temps infinis sur SKATE ROCK SIMULATOR
2 ' version Casette de Patrice Maubert
1Ø CLS:FOR N=&BFØØ TO &BFØB:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
2Ø MEMORY &9Ø51:LOAD"!SKATEROC"
3Ø POKE &9Ø6F,Ø:POKE &9Ø7Ø,&BF
4Ø CALL &9Ø52
5Ø DATA AF,32,19,57,3E,A7,32,47,58,C3,ØA,4Ø
```



WINTER GAMES

Un hiver d'enfer.

```
1Ø REM Une surprise pour WINTER GAME disquette
2Ø FOR I=&AFØØ TO &AF6D:READ A
3Ø POKE I,A:B=B+A:NEXT
4Ø IF B<>1Ø544 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS"
5Ø CALL &AFØØ
6Ø DATA 33,85,175,17,Ø,8Ø,6,11,2Ø5,119
7Ø DATA 188,2Ø8,33,172,12,2Ø5,131,188,2Ø5,122
8Ø DATA 188,6,7,197,33,75,175,237,91,73
9Ø DATA 175,1,1Ø,Ø,237,176,237,83,73,175
1ØØ DATA 193,16,236,33,85,175,17,Ø,8Ø,6
11Ø DATA 11,2Ø5,14Ø,188,2Ø8,62,1,1,Ø,Ø
12Ø DATA 33,172,12,17,7Ø,Ø,2Ø5,152,188,2Ø5
13Ø DATA 143,188,2Ø1,172,12,77,97,116,116,32
14Ø DATA 32,32,32,2Ø,Ø,82,69,67,79,82
15Ø DATA 68,83,46,66,73,78,76,117,118,32
16Ø DATA 121,97,32,98,1Ø8,111,11Ø,1ØØ,1Ø5,1Ø1
```

SPECTRUM

SUPER HANG-ON

Et super en autre chose.

```
1Ø REM Temps infini pour la premiere partie
2Ø REM de SUPER HANG-ON
3Ø CLEAR 45E3:LET B=Ø
4Ø FOR I=3E4 TO 3Ø139
5Ø READ C:A=C-5:POKE I,A
6Ø LET B=B+(I-2999Ø)*A:NEXT I
7Ø IF B<>1Ø77568 THEN STOP
8Ø FOR I=I TO 1E9:READ C:A=C-5
9Ø IF A>255 THEN GOTO 12Ø
1ØØ POKE I,A
11Ø LET B=B+(I-3Ø13Ø)*A:NEXT I
12Ø IF B<>A THEN STOP
13Ø LOAD ""CODE
14Ø RUN USR 3E4
15Ø DATA 47,193,122,226,38,187,122,11,11,2Ø2
16Ø DATA 226,83,5,226,4Ø,11,5,2Ø2,234,22
17Ø DATA 25,121,242,181,38,54,121,131,259,254
18Ø DATA 37,7,59,5,38,41,121,131,259,254
19Ø DATA 37,7,59,5,24Ø,59,2Ø6,21Ø,25,121
2ØØ DATA 23Ø,198,14,198,21,214,47,193,122,6
21Ø DATA 117,16,14,6,1Ø5,5,67,248,242,182
22Ø DATA 48,6,5,9,242,71,22,174,255,6
23Ø DATA 5,11,242,181,38,155,122,39,2ØØ,259
24Ø DATA 2ØØ,174,259,6,1Ø1,59,87,55,22,19
25Ø DATA 17,29,21Ø,33,259,38,43,26Ø,6,1Ø5
26Ø DATA 5,67,222,242,182,59,77,59,77,48
27Ø DATA 59,5,38,195,122,22,222,259,6,45
28Ø DATA 5,242,181,2Ø6,22,41,62,19,3Ø,28
29Ø DATA 1Ø1,229,38,236,259,22,17,96,6,4Ø
3ØØ DATA 5,242,181,2ØØ,5,77,38,38,18Ø,39
31Ø DATA 79,198,38,59,14,39,82,198,18Ø,55
32Ø DATA 84,198,2ØØ,245,24Ø,1184371
```

AMIGA

DOUBLE DRAGON

Deux pour le prix d'un!! Qui dit mieux??

```
1 REM 30 vies pour DOUBLE DRAGON de C.Q.
1Ø REM ---- JOYSTICK hebdo
2Ø DATA 2C78,ØØØ4,2Ø7C,ØØFE,88CØ,43F9,ØØØ7,ØØØØ
3Ø DATA 3Ø3C,Ø145,12D8,51C8,FFFC,22FC,DBFC,ØØØØ
4Ø DATA 22FC,ØØ7E,4E5D,32BC,4E75,4EB9,ØØØ7,ØØ1A
5Ø DATA 43FA,ØØ1Ø,41EC,ØØ3A,3ØFC,4EF9,2ØC9,4EEC
6Ø DATA ØØØC,41FA,ØØØA,21C8,ØØDØ,4E72,27ØØ,41F9
7Ø DATA ØØØ6,A144,1ØBC,ØØØ5,5Ø88,1ØFC,ØØØ3,1ØFC
8Ø DATA ØØØ3,4EF9,ØØØ6,AØØ4
9Ø LEDRAGON=516Ø96&:
1ØØ FOR I=LEDRAGON  TO 51698& STEP 2:READ Z$:
11Ø Z=VAL("&h"+Z$)
12Ø TEST=TEST+Z:POKEW I,Z
13Ø NEXT I
14Ø IF TEST<>3ØØ846& THEN PRINT "Vous avez mal saisie les lignes de datas":STOP
15Ø PRINT "inserez la disquette en DFØ: SVP":PRINT "cliquez sur cancel plusieur fois et appuyez sur une touche"
16Ø A$=INKEY$:IF A$="" THEN 16Ø
17Ø INPUT "COMBIEN DE PARTIES SVP: (1-15)";PARTIE
18Ø IF PARTIE <1 OR PARTIE>15 THEN GOTO 17Ø:
19Ø INPUT "NB DE VIES (1-3Ø)";VIE:IF VIE<1 OR VIE>3Ø THEN 19Ø
2ØØ POKEW 516182&,PARTIE:POKEW 516188&,VIE:POKEW 516192&,VIE
21Ø CALL LEDRAGON
22Ø REM ---- THAT'S ALL FOLKS!
```

AMSTRAD

THRUST II

Voir Thrust deux fois.

```
1Ø REM Vies infinies pour THRUST II K7
2Ø MEMORY &62FF:BORDER Ø:MODE 1
3Ø WINDOW #1,15,27,1Ø,1Ø
4Ø WINDOW #2,15,27,13,13
5Ø LOAD "!THRUST"
6Ø FOR I=&9ØØØ TO &9Ø45:READ A
7Ø B=B+A:POKE I,A:NEXT I
8Ø IF B<>7844 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS!":END
9Ø CALL &9ØØØ
1ØØ DATA 33,Ø,99,17,Ø,163,1,255,1,237
11Ø DATA 176,33,43,144,17,8Ø,Ø,1,25,Ø
12Ø DATA 237,176,33,188,188,62,195,119,35,238
13Ø DATA 147,119,35,175,119,238,171,5Ø,56,189
14Ø DATA 195,Ø,58,229,245,175,5Ø,168,38,5Ø
15Ø DATA 187,38,5Ø,1Ø2,1,246,136,5Ø,56,189
16Ø DATA 2Ø5,55,189,241,225,195,188,188
```

AMSTRAD

SPACE HARRIER

Et kékis passe devant???

```
1Ø REM Vies infinies sur SPACE HARRIER version K7
2Ø MEMORY 35999:MODE Ø
3Ø FOR I=Ø TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
4Ø BORDER Ø:LOAD "!screen",49152
5Ø OPENOUT "JOY":MEMORY 949:CLOSEOUT
6Ø LOAD "!block",95Ø
7Ø POKE &D47,2Ø1:CALL 95Ø
8Ø DATA Ø,26,6,Ø,Ø,9,2,25,15
9Ø DATA 3,16,1Ø,13,21,14,2Ø
```



AMSTRAD

ROAD RUNNER

On the road again.

```
1Ø REM Vies infinie pour ROAD RUNNER version cassette
2Ø MODE 1:MEMORY 12345
3Ø B=Ø:C=&7FFØ
4Ø READ A:IF A=999 THEN GOTO 6Ø
5Ø POKE C,A:B=B+A:C=C+1:GOTO 4Ø
6Ø READ A:IF B<>A THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø LOAD "!":CALL &7FFØ
8Ø DATA 243,33,Ø,128,17,Ø,19Ø,1,241,Ø
9Ø DATA 237,176,195,53,19Ø,74,33,11,185,54
1ØØ DATA 185,35,35,35,54,46,237,75,2,188
11Ø DATA 6,138,17,Ø,185,197,26,213,17,121
12Ø DATA 3,145,33,138,185,174,119,35,29,32
13Ø DATA 25Ø,21,32,247,2Ø9,19,193,79,5,32
14Ø DATA 23Ø,62,2Ø1,5Ø,13Ø,185,195,86,19Ø,33
15Ø DATA 73,19Ø,62,195,5Ø,244,55,34,245,55
16Ø DATA 33,255,171,17,64,Ø,195,193,55,33
17Ø DATA 75,Ø,54,69,35,35,35,54,153,243
18Ø DATA 241,2Ø1,221,33,217,187,237,91,116,19Ø
19Ø DATA 2Ø5,1Ø3,187,221,33,118,19Ø,221,11Ø,Ø
2ØØ DATA 221,1Ø2,1,17,12Ø,19Ø,115,35,114,195
21Ø DATA 3,188,238,Ø,197,14Ø,175,5Ø,63,2,5Ø
22Ø DATA 69,2,195,Ø,1,999,158Ø6
```

AMSTRAD

IMPOSSABALL

Ou ça des impôts à cent balles??

```
1Ø REM Vies infinies pour IMPOSSABALL version disquette
2Ø FOR I=&4ØØØ TO &42ØD
3Ø READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
4Ø IF B<>55646 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &4ØØØ
6Ø DATA 42,66,19Ø,6,25,175,119,35,16,252
7Ø DATA 17,Ø,144,2Ø5,155,188,62,1,2Ø5,14
8Ø DATA 188,33,Ø,32,2Ø5,231,65,2Ø5,2Ø2,65
9Ø DATA 124,254,62,32,242,125,254,122,32,237
1ØØ DATA 33,Ø,32,17,64,64,2Ø5,19Ø,65,2Ø5
11Ø DATA 114,19Ø,76,79,65,68,69,82,128,164
12Ø DATA 128,82,8Ø,77,27,111,4,88,78,232
13Ø DATA 89,1Ø7,96,138,22Ø,178,118,192,Ø,5
14Ø DATA 249,194,45,162,211,165,147,224,82,14Ø
15Ø DATA 29,1Ø2,253,9Ø,165,193,91,77,1ØØ,132
16Ø DATA 222,82,76,235,52,7,45,44,128,45
17Ø DATA 32,4,72,139,2,57,253,67,79,1Ø9
18Ø DATA 22,3Ø,15,34,7Ø,59,63,62,63,95
19Ø DATA 7Ø,8Ø,46,65,72,8Ø,2,25Ø,13,114
2ØØ DATA 138,26,64,133,1Ø4,254,239,1Ø3,83,81
21Ø DATA 46,2Ø9,64,59,192,63,11,57,228,174
22Ø DATA 36,3Ø,22,1Ø3,146,13,61,15,13,251
23Ø DATA 114,8Ø,1ØØ,11,22Ø,172,183,78,55,197
24Ø DATA 95,3,15,47,163,172,34,34,2Ø,1Ø9
25Ø DATA 14Ø,7,118,131,122,69,124,167,227,99
26Ø DATA 99,85,34,2Ø5,72,126,5Ø,74,182,49
27Ø DATA 21,43,78,159,22,44,255,25,128,64
28Ø DATA 56,176,65,21,23Ø,146,152,21Ø,16,196
29Ø DATA 88,139,19,68,176,22Ø,234,16Ø,237,17
3ØØ DATA 15Ø,228,9Ø,17,199,121,19,241,143,233
31Ø DATA 95,65,141,122,57,2Ø1,91,127,84,196
32Ø DATA 241,168,57,228,221,62,82,215,14,27
33Ø DATA 74,1Ø2,52,1Ø8,226,191,33,141,4Ø,69
34Ø DATA 1ØØ,186,72,189,23,88,172,216,23Ø,164
35Ø DATA 233,29,146,248,94,29,178,14Ø,17,44
36Ø DATA 252,22,17Ø,5Ø,172,153,54,44,33,47
37Ø DATA 25,241,254,151,123,87,132,32,96,5Ø
38Ø DATA 76,188,61,254,Ø,56,161,175,2Ø5,46
39Ø DATA 188,2Ø1,33,9Ø,188,229,26,8,19,237
4ØØ DATA 12Ø,135,48,251,135,56,5,26,12,237
41Ø DATA 121,13,62,6,61,32,253,8,61,32
42Ø DATA 232,237,12Ø,2Ø3,1Ø3,4Ø,12,254,192,56
43Ø DATA 246,12,237,12Ø,119,35,13,24,238,235
44Ø DATA 225,2Ø1,1,126,25Ø,237,121,2Ø1,17,71
45Ø DATA 188,2Ø5,252,187,2Ø3,94,2ØØ,241,24,137
46Ø DATA 2,74,Ø,3,15,Ø,Ø,1,8,9
47Ø DATA 7Ø,Ø,Ø,Ø,65,1,66,42,255,2
48Ø DATA 7,Ø,255,255,255,255,Ø,Ø,Ø,Ø
49Ø DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
5ØØ DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,6,255,126,79
51Ø DATA 26,169,18,35,19,16,247,2Ø1,235,33
52Ø DATA Ø,Ø,34,229,65,12,255,26,38,Ø
53Ø DATA 111,213,237,91,229,65,25,34,229,65
54Ø DATA 2Ø9,19,16,239,2Ø1,122,62,84,93,237
55Ø DATA 95,254,53,32,248,6,255,237,95,18
56Ø DATA 19,16,244,27,26,254,99,32,234,2Ø1
57Ø DATA 248,6,255,237,95,18,19,16,25Ø,27
58Ø DATA 26,254,99,32,234,2Ø1
```



FUNDATION WASTE

Parce qu'il ne savent pas faire autre chose

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88 donné dans le N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier F_W+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:
1) Faire RESET puis insérez la disquette Poly-routine et double- clickez sur F_W+.PRG
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo insérez la disquette Foundations Waste puis tapez une touche. le jeu démarrera normalement.
Option : vies infinies

```
' de J.M.
Data ØØØ1,ØØØØ,2A22,ØØØØ,7761,7374
Data 652E,7Ø72,67ØØ,***
'
Open "o",#1;"F_W_+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

OOOPS!!!

SCOOP : Après avoir mangé quelques dizaines de Balistos notre petit Stéf. est tombé malade. Alors, maintenant il préfère les Mars aux amandes. Pour la semaine prochaine, on va lui acheter des Nuts toujours aux amandes.
Une question se pose, lesquels va t'il préférer?
Auront leur noms dans le canard ou une dédicace du plus bô de l'équipe (moi), tous ceux qui m'écriront en me donnant la bonne réponse à :

JOYSTICK HEBDO
Question de la Semaine
177 rue St. Honoré
75001 PARIS

Après, ce petit jeu, il y a une erreur dans le listing pour **Opération Wolf** version Cassette du N°17 de la page 21, à la ligne 1ØØ, il faut changer le **MODE :** par **MODE 1:**

Et, encore une erreur dans le listing pour **Pink Panther** Amstrad disquette du N°14 page 20, il faut changer la ligne 8Ø et la ligne 12Ø, les zolis petites étoiles par joli 'DANIEL'.



AMSTRAD

Pour avoir de l'énergie infinie, il faut avec vos grosses mains pleines de doigts, insérer le POKE &6D87,&6B dans le loader (juste avant la dernière instruction 'CALL').

SPECTRUM

Pour commencer ou l'on veut :
Remplacer les X, Yet Z par les coordonnées voulues.

```
POKE 34658,X1
POKE 34659,X2
POKE 3466Ø,Z1
POKE 34661,Z2
POKE 34662,Y1
POKE 34663,Y2
```

AMSTRAD

```
1Ø REM Vies infinies pour DRILLER K7
2Ø MODE 1
3Ø FOR I=&BEØØ TO &BE3D:READ A
4Ø POKE I,A:B=B+A:NEXT
5Ø IF B<>5841 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
6Ø CALL &BE21
7Ø DATA 33,45,173,54,195,35,54,14,35,54,19Ø
8Ø DATA 195,Ø,172,196,2Ø,172,251,62,Ø,5Ø
9Ø DATA 176,1Ø4,5Ø,85,1Ø3,5Ø,244,1Ø7,5Ø,135
1ØØ DATA 1Ø9,2Ø1,33,Ø,64,17,Ø,8,62,22
11Ø DATA 2Ø5,161,188,33,127,65,54,143,33,2Ø4
12Ø DATA 65,54,179,33,44,66,54,249,195,5
13Ø DATA 64
```

AMSTRAD

Et pour les heureux possesseurs de MULTIFACE II, il faut appuyer sur le bouton de droite, et appuyer sur la touche 'T', et la touche'H' pour enclencher le mode héxadécimal. Maintenant, appuyer sur la barre d'espacement, taper '6D87' (ne pas utiliser le pavé numérique), et enfin tapez '6B', la touche 'ESC' et 'R'. Ouf c'était pas facile mais on est arriver à poker ce jeu.

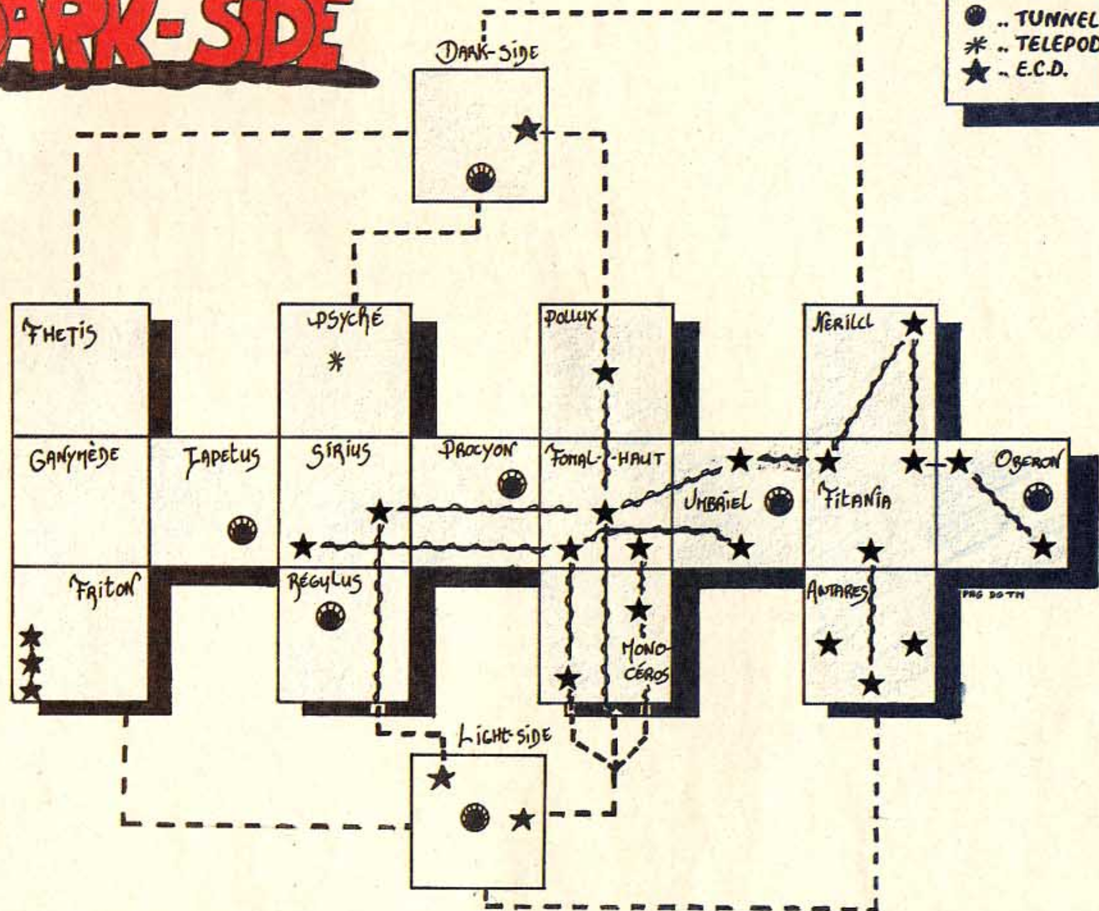
SPECTRUM

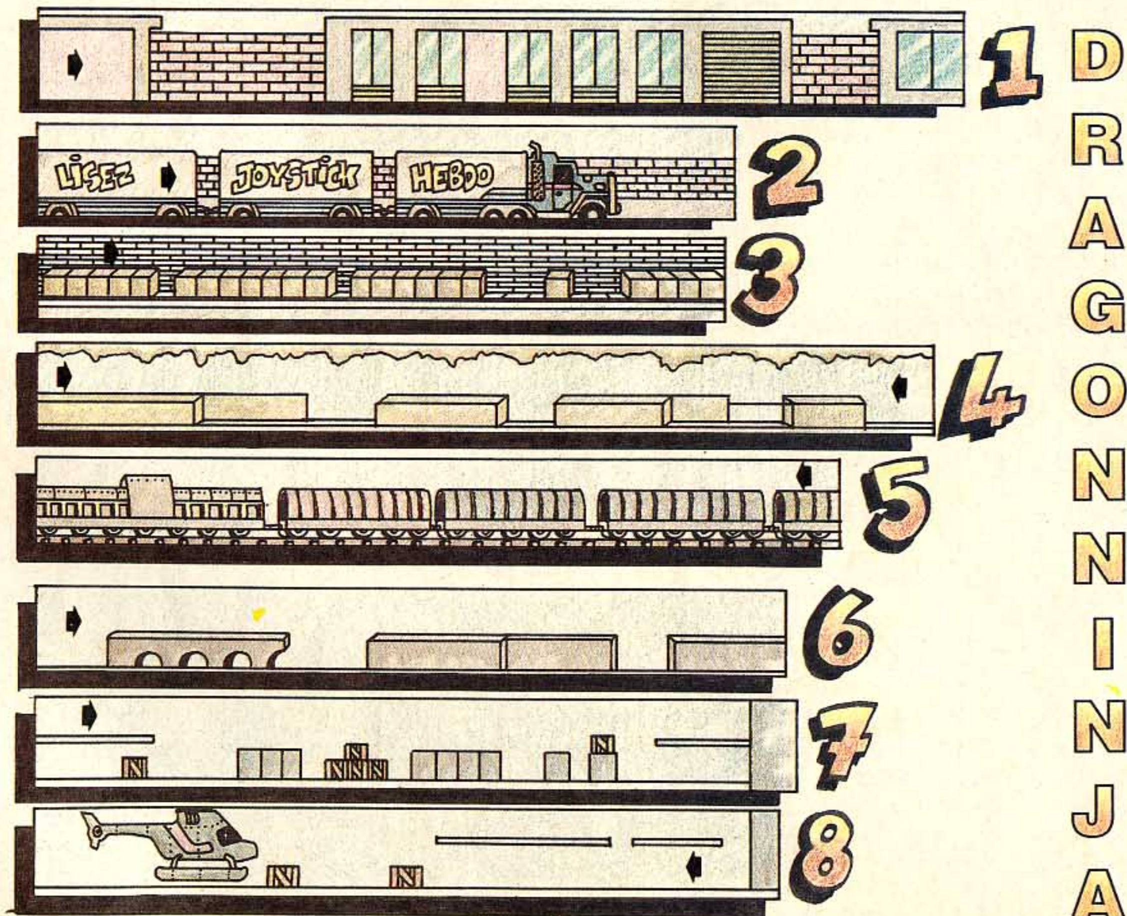
Pour avoir de l'énergie infinie :

```
POKE 48246,Ø
POKE 49422,Ø
POKE 49425,Ø
```

SPECTRUM

```
1Ø REM Energie et bouclier infini
2Ø REM pour DRILLER
3Ø CLEAR 32767
4Ø FOR I=65ØØØ TO 65Ø29
5Ø READ A
6Ø POKE I,(A-5)
7Ø NEXT I
8Ø LOAD""CODE 65Ø88
9Ø POKE 651Ø8,194
95 RAMDOMIZE USR 65ØØØ
1ØØ DATA 21Ø,69,259,38,254,258
11Ø DATA 22,1Ø5,26Ø,6,18,5
12Ø DATA 181,2ØØ,51,26Ø,18Ø,55
13Ø DATA 123,193,55,22,198,55
14Ø DATA 131,196,2ØØ,169,156
```


DARK-SIDE
Dark-side
.. TUNNEL
.. TELEPOD
.. E.C.D.
Thetis
Psyché
Pollux
Ganymède
Iapetus
Sirius
Procyon
Fomal-haut
Umbriel
Titania
Oberon
Triton
Régulus
Mono-céros
Antares
Light-side
PRG DG TM


1
LISEZ
JOYSTICK
HEBDO
2
3
4
5
6
7
8
DRAGONNINJA
PRG DG TM

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

BASKET MASTER

Pour faire des parties deux fois plus longues, il faut prendre dans la main droite un éditeur de secteur, puis le mettre dans le lecteur. Une fois fait on le met en marche. Et là , seulement là, il faut retirer avec la main gauche la disquette et la ranger (pas comme Cyril D.). Maintenant, on prend dans la main droite la jolie disquette de Basket Master, et on recherche la chaîne '5ØØ' en ASCII. Puis on la remplace par '959' toujours en ASCII. Pour ceux qui ont oublié leurs lunettes à l'école, cette chaîne ce trouve à l'adresse Ø1D2. Et maintenant on crie très très fort:
"Merci JOYSTICK Hebdôôô".
(Ludovic JEULAND)

LAZER TAG

Pour avoir des vies infinies, il faut suivre les indications, données dans le truc pour Basket Master, mais rechercher la chaîne héxadécimale CA F8 7F 35 C9 et la remplacer par CA F8 7F ØØ C9. Et si vous êtes vraiment nul Patrice vous file aussi le poke : POKE &7FF7,Ø
(Si avec ça vous n'y arrivez pas, je vous informe que chez le quincailler le plus proche, vous pourrez trouver tronçonneuse et marteaux pour améliorer votre Amstrad. (Patrice MAUBERT)

LIVE AND LET DIE

Pour mourrir de rire à l'infini :
POKE Daniel,Daniel
Pour avoir du Fuel infini, il faut rechercher toujours avec un éditeur de secteur, les octets suivants : 35 11 F3 FF 19 et les remplacer par : 35 11 F3 FF ØØ
Et pour les pots coeur :
POKE 74Ø3,Ø
(Patrice MAUBERT)

RAMBO III

Pour être grand, Bô et c.. à la fois :
Il faut rechercher les octets : FE 26 D2 6A 1B et les remplacer par : FE 26 ØØ ØØ ØØ.
Et toujours pour les pots de fleurs:
POKE &7254,Ø
(Patrice MAUBERT)

MATAHARI

Pour avoir du SKY ROCK infini heuu! Qu'est ce que je dis???!!! De l'NRJ infinie, (non! Mais ca va pas absolument que j'aille me faire faire une radio.) il faut rechercher avec son microscope les octets : 21 2D 6B 35 CØ et graver avec une aiguille les octets 21 2D 6B 35 ØØ.
Et toujours pour ceux qui boivent du Poke à Cola (comme Cyrille D.)
POKE &6B8A,&C9
(Dis moi Patrice, tu peux pas nous faire un prix ???)
(Patrice MAUBERT)

ROOM TEN

Pour gagner à coup sur, rien de plus facile. Lorsque vous servez, positionnez votre batte, le plus bas possible, tout en la gardant en contact avec la balle. Votre adversaire ne pourra pas la ratrapper.
(Jérome MOUTONNET)

R-TYPE

Pour avoir des vies infnies, sans avoir à R-typer des listings de folies, il vous suffit de rechercher avec un éditeur de secteur les octets : 14 ØE Ø1 35 21 Ø3 et de les remplacer par : 14 ØE Ø1 ØØ 21 Ø3. Et voilà.
(Marc MANUEL)

TAIPAN

Pour bien commencer le jeu, il faut aller au restaurant, et demander un emprunt, ensuite, il faut aller dans des magasins pour faire des achats intéressants, parfois le prix de vente est supérieur au prix d'achat. **(Vous pouvez envoyer les intérets à l'intention de Daniel & Daniel de JOYSTICK Hebdo)**

DRAGONNINJA

Pour choisir le nombre de vie :
POKE &17B6,NB
NB compris entre 1 et 255
Pour ne plus perdre d'énergie :
POKE &1F16,Ø
POKE &2251,Ø
(Stéphane LONG.)

PINK PANTHER

Le poke de la semaine pour les bô amstrad version disquette.
Pour obtenir l'immobilité du somnabule :
POKE &4B9,&C9
Pour ne plus avoir de problèmes avec l'inspecteur :
POKE &4BE,&C9
Pour que les instruments sonores (radios...) ne fonctionnent pas au passage de la Panthère Rose :
POKE &4C3,&18
Pour pouvoir choisir sa maison (au début; acheter le chapeau et aller dans la maison de son choix).
POKE &4CD,&3A
(Cyprien COMPIGNE)

COMMODORE

A VIEW TO A KILL

Voici les trois mousquetaires pour accéder aux niveaux :
CCPHJ ->City Hall
DB4CT -> Silicon V. mine
ILVCT -> Finale
(Régis LYARD)

PROHIBITION

Pour avoir des vies illimitées :
POKE 5Ø196,234
POKE 5Ø197,234
POKE 5Ø198,234
Pour éxécuter :
SYS 49152
(Philippe RISCHEBE)

DEATH WISH III

Pour avoir des munitions infinies :
POKE 21Ø86,234
POKE 21Ø87,234
POKE 21Ø88,234
POKE 21753,234
POKE 21754,234
POKE 21755,234
Pour avoir des vies infinies :
POKE 22523,234
POKE 22524,234
POKE 22525,234
POKE 2254Ø,234
POKE 22541,234
POKE 22542,234
(Philippe RISCHEBE)

OUT RUN

Après avoir fait un reset :
Pour stopper les collisions :
POKE 44Ø49,96
Pour avoir du temps infini :
POKE 34686,173
Pour retirer les bandes de couleurs :
POKE 33398,32
Pour éxécuter :
SYS 38Ø45
(Frédéric TREMEAU)

BEYOND THE ICE PALACE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 19123,234
POKE 19124,234
POKE 19125,234
POKE 5918,234
POKE 5919,234
POKE 592Ø?234
Pour avoir des 'SUMMON ELEMENTAL' infinis :
POKE 1625Ø,234
POKE 16251,234
POKE 16252,234
Et enfin, pour éxécuter :
SYS 2Ø62
(Emmanuel LEMAIRE)

VENGEANCE

Pour avoir jusqu'à 255 vies :
POKE 2Ø772,Nb. de vies
Pour éxécuter :
SYS 18432
(Jean-Paul BEAUGENDRE)

ATARI

IRON LORD



Qui qui veut des vies infinies? Personne!! bon bah tant pis.
(Isabelle TROISBATZ).

BANK BUSTER

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 79 ØØ ØØ 79 B8 66 ØØ et les remplacer par : 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C 6Ø ØØ.Effectuer cette bidouille deux fois (deux joueurs...).Puis rechercher : 53 79 ØØ ØØ 79 BC et les remplacer par : 6Ø Ø8 ØØ 47 49 4C.Ceci donne du temps infini.Cette bidouille ne fera pas vivre tous les banquiers. (GILLUS)

BUBBLE BOBBLE

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ ØØ Ø5 98 et les remplacer par 6Ø Ø6 47 49 4C 4C 55 53.Puis faire une deuxième reccherche avec : Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ ØØ Ø5 39 et les remplacer par : 6Ø Ø6 47 49 4C 4C 55 53.Cette bidouille ne transforme pas les crapeaux en prince charment mais donne des vies infinies aux deux joueurs... (GILLUS)

CYBERMIND

La suite d'Airwolf XXIV :
Votre mission si vous l'acceptez, consiste à appuyer sur les touches 'ALT' + 'HELP' pour avoir une pause de 30". Et aussi à accéder aux autres niveaux en entrant comme code :
RIDDLE, CYBORG, COPTER, WALLIM, WORLDS, THEEND.
Si vous ou l'un de vos copains n'achète pas JOYSTICK Hebdo, vous avez le droit de lui casser la g... JOYSTICK Hebdo niera avoir eu connaisance de vos actes.

SUMMER OLYMPIAD

Pour le triple jump : Il suffit de taper une pointe en allant de gauche à droite, une fois la vitesse du son atteinte, on la bloque en appuyant sur son bouton de tir. Et là, on met son super JOYSTICK (tout bô, tout propre) dans l'angle en bas à gauche ou en haut à droite pour le modifier. Maintenant tu peux encore secouer ton Joystick (pas le canard) pour moduler l'angle. (Christophe CANTAT)

TERRAMEX

Pour avoir des vies infinie, prenez votre éditeur préféré, et rechercher dans le fichier 'Z.PRG' les octets ØØ ØØ ØØ B1 53 ØØ et les remplacer par ØØ ØØ ØØ B1 4E 71.
(Pierre BERTHOMME)

AMIGA

INTERCEPTOR

Pour pouvoir accéder à toutes les missions d'interceptor, éditer en 3ØØØØ les valeurs suivantes avec un éditeur de mémoire :

```
3ØØØØ : ØØØ1 ØØØØ ØØØ3
        Ø3Ø1 ØØØØ ØACD
        ØØØØ ØØØØ
3ØØ1Ø : ØØØ5 ØØØØ ØØØ2
        Ø2Ø1 ØØØØ ØØØØ
        ØØØØ 52ØØ
3ØØ2Ø : 4FØØ 4945 ØØØØ
        ØØØØ ØØØØ ØØØØ
        ØØØØ ØØØØ
3ØØ3Ø : ØØØØ ØØØØ ØØØØ
        ØØØ9 ØØØ5 ØØDE
        ØØØ1 ØØ12
3ØØ4Ø : ØØØ9 ØØØ8 ØØØ2
        ØØØ8 ØØØ2 ØØØØ
        ØØØØ ----
```

(----= rien du tout)
Sauvegarder le tout en faisant :
S CONFIG 3ØØØØ 3ØØ4E
Il est préférable de sauvegarder ce fichier sur une autre disquette que celle d'interceptor.Puis, quand vous voudrez jouer, chargez interceptor et quand il demandera une disquette avec un LOG, incérez la disquette sur laquelle le fichier CONFIG a été sauvegardé.
(Boutavant pierre)

ROLLING THUNDER

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire type MONITOR-C et faire :
L GAME 3ØØØØ
Mette 4E71 en 3Ø6B8
Pour choisir le niveau (valeur de x de Ø à 9 pour les niveaux de 1 à 1Ø) :
Mettre 3ØBC ØØØX en 3Ø34Ø
Pour des munitions infinies :
Mettre 4E714E71 en 3ØF38
Puis faire :
S GAME 3ØØØØ 36D1C
(Boutavant pierre)

SWORD OF SODAN

Quelques indications pour réussir à SWORD OF SODAN.
NIVEAUX :
1- Prendre le "magic zapper"; ne pas bouger et "tirer". --------
2- A la fin du parcours ne pas rester entre la paire des trois piqués (3 * 2 ok ????).
3- Pour les trucs : ne pas bouger et "tirer" en haut à droite.
4- Les deux canibales : ne pas bouger et "tirer" en bas à droite. Prendre le "power shield". Les deux animaux : ne pas bouger et "tirer" en bas à droite. Prendre le "hit strength in creased".
5- Les vampires : ne pas bouger et "tirer" en bas à droite. Prendre le "extra life". Prendre le "hit strength in creased".
6- Lorsque vous êtes entre la première torche et la première colonne, sauter. Tuer l'homme. Prendre le "magic zapper". Avant la troisième colonne, sauter.
7- Dés l'apparition des deux chauves-souris, s'arrêter et "tirer" en haut à droite. Utiliser un bouclier pour l'homme. Prendre le "magic zapper".
8- Attention à ce qui vous tombe dessus et aux pics sortant du sol. Rivière de feu : sauter deux fois, attendre un aller retour, sauter deux fois. Prendre le "extra life". En fin de parcours "tirer" sur "la boule de feu" que la statue a dans la gueule.
9- Prendre le "power shield". Passer la "chenille volante" en sautant par dessus la tête, prendre l'animal, reculer pour pouvoir manger la "chenille". Piège à eau : sauter pour pouvoir respirer.
10- De même qu'au niveau six.
11- Utiliser tout les "magic zapper" sur le magicien.
(Ludovic L.)

SUICIDE MISSION

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire et faire :
L SM 3ØØØØ
Mettre 4E71 en 6864C
Pour avoir des missiles illimités:
Mettre 4E71 en 6CBBA
Mettre 13C1 en 6CBBC
Puis faire :
S SM 3ØØØØ 72DFC
(Boutavant pierre)

MSX

BUBBLER

Pour avoir les vies infinies:
POKE &HC88B,Ø
POKE &HC89Ø,Ø

DYNAMITE DAN II

Pour avoir les vies infinies:
POKE &H82Ø,Ø

NONAMED

Pour avoir les vies infines:
POKE &HAF81,Ø

MARTINOIDS

Pour avoir les vies infinies:
POKE &HA34A,Ø

SPECTRUM

ALCHEMIST

Tout à l'infini :
POKE 47544,2Ø1
POKE 47599,2Ø1

ALIEN 8

Pour être indestructible :
POKE 43753,2Ø1
Pour être invulnérable :
45735,2Ø1
Pour avoir du temps infini :
POKE 4446Ø,2Ø1
Pour avoir des vies infinies :
POKE 44246,Ø
POKE 51736,Ø

EQUINOX

Pour pourvoir tirer à gogo :
POKE 49566,Ø
Pour avoir des vies inifnies :
POKE 49538,62
POKE 49539,2
POKE 4954Ø,5Ø
POKE 49541,255
POKE 49542,197

FANTASTIC VOYAGE

Pour avoir des vies infinies :
POKE 54492,Ø
POKE 59992,Ø



l'annonce

AMIGA

CONTACT

67 N°2001485
Echange jeux sur Amiga 500. Possède : Lombard Rally, Oswald etc...). Cherche Crazy Cars II, Dragon, Slayer etc... (Si possible dans l'Alsace). Contacter SAYMAN Camal. 2 Rue Principale. 67600 EBERSHEIM. Tel.: 88.85.72.12. (après 18h).

80 N°2001355
Echange news pour Amiga contre drive externe ou disks. Vend Apple II + drive + jeux : 1600 F. Vend jeux pour Amiga. D.D. 28 Rue Allou. 80450 CAMON. Réponse assurée. (Débutants acceptés).

VENTE

31 N°2001475
Amiga 500 + écran couleur Philips + 2 Joysticks + souris + nombreux jeux. (Acheter en Fév. 88). (Etat neuf, sous garantie 1 an). Prix : 8000 F. Contacter POUGET Jean-Michel. 10 Chemin du Mirail. 31300 TOULOUSE. Tel.: 61.44.00.85.

91 N°2001472
Vend pour Amiga. 2 drives 1010 3 1/2 : 800 F (chaque). + nombreux jeux de luxe pour Space Racer, Textoraft, Defender. Amiga Gold Hits (4 jeux) : 150 F. Contacter ANCTIL Jérôme. Tel.: 60.80.10.85. (du lundi au jeudi soir après 19h). Merci.

AMSTRAD

ACHAT

64 N°2001505
Achète Amstrad CPC 6128 couleur (QWERTY). (Pas trop cher). 2800 F (maxi). Contacter Pascal. 64110 JURANCON. Tel.: 59.06.34.51. Salut!

75 N°2001530
Salut! Je cherche 1 Graphiscop 2 pour CPC. Tel.: 43.64.89.92. A bientôt les p'tits loups...

CONTACT

17 N°2001474
Club Sam Strad CPC (DK 3"). Vient de se créer. (Ventes, achats, échange, bidouilles) doc. contre 2 timbres + enveloppe, adresser au Club Sam Strad. Résidence BOURRY. 34 Rue de la Butte. 17140 LAGORD.

33 N°2001498
Créer Club : The Hasters Crackers's Club. Pour tous renseignements envoyez vos listes ainsi que (20 F) de cotisation à Le Cracker Solitaire. 11 Rue Oscar Balaresque. 33200 BORDEAUX. (Déjà de nombreux adhérents). Salut!

45 N°2001535
Vend ou échange news DK. Possède : Savage, V. Road, O. Wolf... Cherche D. Ninja, Dragon, Rastan. Contacter SANKHON Sofiane. 43 Rue des Rubis. 45140 ST JEAN DE LA RUELLE. Tel.: 38.43.34.76. (Contacter-moi par tel.) Merci!

57 N°2001467
Cherche Saga Jada + notice Robocop, Truck Crazy Cars II. Possède Double Dragon, Dragon Ninja, Emmanuel, Galactic Conquéror, R-Type, Rambo III. Contacter Jean-François. Tel.: 87.87.58.45. Salut à tous les lecteurs.

62 N°2001510
Cherche contact CPC 6128. Vend nouveautés : After Burner, Opération Wolf, Dragon Ninja, Savage, Thunder Blade, Fire & Forget etc... (liste contre 1 timbre). Contacter WILLY S. 178 Chardonnerets. 62155 MERLIMONT. Tel.: 21.09.54.75.

67 N°2001486
Cherche contact pour échange de jeux sur 6128 : (R-Type, l'Ile, Batman II, Dragon Ninja etc...). Ecrire à SCHWENTZEL Etienne. 28 Rue du Moulin. 67115 PLOBSHEIM. Tel.: 88.98.56.64.

ECHANGE

13 N°2001524
Echange jeux sur disk. Envoyez vos listes à HERAU Roland. Res. les Grands Pins Bt. les Lauriers. 47 Bld. de la Valbarelle. 13010 MARSEILLE.

VENTE

01 N°2001509
Vend jeux sur disquette. (Prix très bas). Ecrire à M. FRANCOIS Sébastien. Chemin de la Lône. 01700 MIRIBEL.

21 N°2001517
Urgent! Vend Amstrad CPC 464 moniteur monochrome + 10 jeux : 1500 F. (Prix à débattre). Ecrire ou téléphoner à STURNER Cédric. 25 Avenue Raymond Poincaré. 21000 DIJON. Tel.: 80.73.66.82.

33 N°2001459
Vend jeux (K7) : Bad Cat, Gauntlet II, Army Moves, Aliens, Prohibition, Thundercats, Avenger, Bob Morane Cheval : 60 F + Passagers Vent : 150 F + Compi : UBI 2, Million 3, Imagine Arcade Hits, Hit Pak : 100 F. Contacter GALLON Alexis. Tel.: 56.05.28.95.

38 N°2001491
Génial! Vend le super jeu : Gauntlet et la super compil All-Stars en (DK). Contacter LACROIX Thibaut. Villa les Noyers. 38570 GONCELIN. Tel.: 76.71.77.52.

55 N°2001511
Vend Amstrad CPC 464 couleur + nombreux jeux + 1 Joystick. Prix : 2500 F. (Très bon état). Contacter FOULON Gérard. Tel.: 29.91.57.15. (après 20h sauf le vend./sam./dim.).

59 N°2001494
Géant! Le Pack comprenant les 3 premiers N° de Micromag, le monde d'Ams. sur 3". Des trucs & astuces, des tests de softs et mat., des progrs., des P.A grat., un crs. de basic, le podium... la compil : 100 F. CARRE Stéphane. 12 R. Colmar. 59290 WASQUEHAL.

60 N°2001512
Vend 6128 couleur + nombreux jeux + discology, solution, util. Prix : 3300 F. Lect. 5" : 1100 F. Station Télé Amstrad : 890 F. 3 class. Weka, + nombreuses revues : 780 F. + 6 livres micro : 65 F pièce ou le tout : 5990 F. M. PIQUET. Tel.: 44.76.91.39.

60 N°2001539
Super affaire! Vend Amstrad 464 monochrome + synthétiseur vocal + adapt. péritel + nombreux jeux dont : Dragon Ninja, O. Wolf, Robocop etc... Valeur : 5000 F. Vendu : 2700 F (à débattre). Contacter Bertrand. Tel.: 44.72.36.67.

74 N°2001489
Vend CPC 464 (K7) + moniteur couleur + nombreux jeux + Joystick, housses et meuble. Valeur : 6000 F (environ). Vendu : 3000 (prix à débattre). (Le tout en parfait état). Achète Atari ST ou Amiga. (Complet en bon état, bas prix). Tel.: 50.49.10.61.

75 N°2001483
Vend CPC 464 mono + 1 Joystick + nombreux jeux + lecteur de disque DDI1 + jeux : Sapiens, Bob Winner, California Games, Crazy Cars + adaptateur couleur pour TV. Prix : 2500 F. Contacter NARCISSE Michel. Tel.: 43.46.74.34. (après 18h). Urgent!

75 N°2001519
Vend CPC 464 couleur + DD1 + nombreuses K7 et DK + nombreuses revues + 1 Joystick. Le tout en très bon état : 3000 F. Contacter BAILLY. 22 Rue Alphonse Karr. 75019 PARIS. Tel.: 40.38.11.29.

78 N°2001497
Vend CPC 464 couleur (t.b.e.) + lecteur de DK DD1 + de très nombreux jeux K7 & DK + livre basic. Prix : 2700 F (prix à débattre). Contacter ROUX Lionel. 21 Avenue du Mont-Bati. 78160 MARLY-LE-ROI. Tel.: 39.16.07.86. (après 18h). Merci!

89 N°2001492
Vend 6128 + moniteur couleur + Joystick + nombreux jeux + discology. Le tout (sous garantie 8 mois). Prix : 3200 F. (Possibilité d'achat pour le moniteur seul) : CTM 644. Contacter SIMON Vincent. 3 Rue Basse. 89140 MICHERY. Tel.: 86.67.17.90.

91 N°2001478
Vend pour Amstrad CPC (DK) : Graphic City (éditeur de Sprites, pour faire des animations géniales) : 150 F. Tiger Road : 120 F. Ecrire à PETIT Raoul. 44 Avenue des Roses. 91360 VILLEMOISSON S/ORGE. A bientôt!

91 N°2001493
Vend CPC 464 monochrome + nombreux jeux : news, Bionic Commando + magazine + adaptateur péritel. Le tout : 2200 F (à débattre), (excellent état). Contacter Anthony. Tel.: 69.28.44.40. Urgent!

92 N°2001473
Vend CPC 6128 couleur + synthe vocal (+ techni. musique) + revues + discology + nombreux jeux + disks + rallonge (U-C/moniteur). Prix : 5990 F (à débattre). Contacter Daniel. Tel.: 47.09.39.26. (après 20h).

92 N°2001514
Vend CPC 6128 couleur + souris Amx. + 2 manettes + doubleur + rallonges + nombreux discs + originaux + 2 housses + 3 livres. Le tout : 3800 F. Contacter DELL'ACCIO Francesco. Tel.: 47.99.04.01. (a partir de 18h).

92 N°2001515
464 couleur + 1 DD1 + 2 Joysticks + 1 adaptateur télé + 1 boîte de rangement + nombreux jeux + 3 utilitaires, (sous garantie). Prix : 2500 F. Contacter Samy. 21 Rue de Bitche. 92400 COURBEVOIE. Tel.: 43.33.06.89. (après 18h).

93 N°2001477
Vend jeux d'une valeur de 1570 F (cédé à 600 F). Ou échange contre jeux ou multiface 2. Faire offre à DE OLIVEIRA Didier. 3 Rue de la Justice. 93800 EPINAY S/SEINE. Tel.: 48.29.60.40. (après 18h avant 19h).

93 N°2001503
Vend Amstrad 6128 couleur + Joys. + nombreux jeux + 1 boitier + cable magnéto + nombreuses revues + livre d'instruction + doubleur Joystick. Prix : 4200 F. Ecrire à LORENZO Bosco. 1 Rue Beauséjour. 93150 BLANC-MESNIL. Salut!

93 N°2001537
Vend CPC 6128 couleur (t.b.e.), (sous garantie) + nombreux DK de jeux + housses de protection + DK de nettoyage + cordon K7 et rallonge écran/clavier. Le tout : 2800 F. M.MALIVOIR. Tel.: 42.87.02.16. (en soirée).

94 N°2001476
Vend 6128 couleur + 2 Joysticks (Phasor One + Quickshot) + nombreux jeux (DK) dont, Hercule 6000, Opération Wolf, Dragon Ninja etc... + bte. de rangt. + fichier (DK) + nombreuses revues. Contacter DUMAZET. Tel.: 43.04.52.68. (de 18h à 21h. tous les jrs.).

94 N°2001532
Vend Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux jeux + revues + Joystick. Prix : 3200 F (à débattre). Contacter Mathieu. 51 Avenue Ledru Rollin. 94170 LE PERREUX. Tel.: 43.24.18.15. (après 17h).

94 N°2001536
Vend CPC 464 couleur + nombreux jeux : (Barbarian, Ghost'n'Goblins, M'Enfin, Thunder Blade, Bob Winner, Prohibition. Prix : 1500 F. Contacter SECHEPINE Alain. 14 Allée du Perruchet. 94320 THIAIS. Tel.: 48.90.52.54.

95 N°2001450
Vend cause double emploi Multiface 2, permet copie sauvegarde partie en cours bidouillages pour CPC 464-664-6128 : 400 F. Contacter BRUNONI Stéphane. 167 Chaussée Jules César. 95600 EAUBONNE. Tel.: 39.59.00.82.

APPLE

VENTE

91 N°2001508
Vend Apple IIc 128K + souris + écran mono vert + 1 sac de transport. 10 logiciels. Prix : 5000 F (à débattre). Contacter MICHAUD Laurent. Tel.: 60.12.38.03.

ATARI

ACHAT

72 N°2001538
Achète Atari 520 ST, double face (t.b.e.). Prix : 2800 F maximum. Contacter-moi le Week-End ou écrire à BONDON Frédéric. 4 Rue du Bois-Gaillard Verron. 72200 LA FLECHE. Tel.: 43.94.13.89.

CONTACT

09 N°2001482
Atari ST, cherche contacts sérieux pour échange d'hyper news : Space Ball, Batman, Last Ninja, R-Type...). Contacter FOUCHE Yann. Route de Bouchonne. 09100 PAMIERS. Tel.: 61.68.32.54. (N'hésitez pas)!

44 N°2001470
Votre Atari ST, vous pose des problèmes divers, (hards, softs, technique etc...). Alors contacter "Scrolling & Training". 81 Rue des Coteaux. 44340 BOUGUENAIS. Tel.: 40.65.66.62. (Ce superbe Club possède mille avantages).

44 N°2001518
Atari ST cherche contacts pour échange de nouveautés. Envoyez vos listes à PLENEL Myriam. 15 Bld. René Coty. 44100 NANTES. Tel.: 40.95.05.39.

54 N°2001496
Cherche contact sur ST pour échange jeux : (Ross., Bubble Bobble II etc...). S'adresser à BEROGIN Sébastien. 18 Rue de la Liberté. 54300 CHANTEHEUX. Tel.: 83.73.70.77. (après 18h).

76 N°2001484
Echange softs sur 520 STF ou 1040 STF. Possède news et utilitaires. Réponse rapide et assurée. Envoyez liste à PALIOTTI Bruno. 242 Rue de la Clairière. 76360 BARENTIN. Tel.: 35.91.30.14. (après 17h30).

78 N°2001526
Recherche contact sur ST et sur CBM 64. Vend TO8D avec jeux, moniteur couleur et accessoires (jeux etc...). Contacter HENROTTE Frédéric. Domaine de Marsinval. 2 Rue Eustache Deschamps. 78540 VERNOUILLET. Tel.: 39.71.13.34.

ECHANGE

57 N°2001481
Echange news, 520 ST/DF. Contacter FIRMERY Mathieu. 16 Rue du Docteur Schweitzer. 57100 THIONVILLE. Tel.: 82.88.46.06.

62 N°2001487
Echange super news sur ST, logiciels tous genres, (jeux, musique, utilitaire). Ecrire à LANGRAND Olivier. 4 Rue du Bourg Brebières. 62117. Ou à DEGELDER Laurent. 78 Rue des Violettes Brebières. A bientôt!

93 N°2001506
Echange softs sur Atari ST : (jeux & utilitaires), dont news. Contacter LECHIT Jean. 59 Rue des Rosiers. 93400 ST OUEN. Tel.: 40.10.22.19. (après 20h).

VENTE

06 N°2001525
Vend 520 ST (gonfle 1 Mega) + Free-Boot + lecteur double face externe. Le tout : 4200 F. Contacter Edouard. Tel.: 93.41.84.93. (de 19h à 22h).

73 N°2001468
Vend livres : "graphisme en GFA" : 230 F; "musique et son" : 160 F. Cherche contacts rapides, sérieux mais cool pour échange news. (débutants s'abstenir). Ecrire à EXCOFFIER David. 35 Rue de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE.

93 N°2001534
Vend de très nombreuses disquettes 3" 1/2 + drive 720 KO 80/40, pistes spécial PC Ditto : 1200 F. Avec Cordon Free Boot. Cherche carte controleur disq dur Atari. Contacter BIDOUX Jacky. 11 Rue Chemin de Fer. 93140 BONDY. Tel.: 48.49.86.41.

COMMODORE

ACHAT

91 N°2001521
Cherche lecteur disk 1570, (bon état). Faire offre à HICKEL Jean. 41 Rue de la Pacaterie. 91400 ORSAY. Tel.: 69.28.52.65. (après 18h).

VENTE

65 N°2001502
Vend pour C64 nombreux jeux sur (DK) : 100 F. Barbarian II, Psy, Io, Salamander, Appollo 18, Street Fighter, Game Over II, Opération Wolf, F18, After Burner. Urgent! Ecrire à FERRIS David. CADEAC. 65240 ARREAU.

91 N°2001520
Vend C64 + moniteur couleur + lecteur disk 1541 II + lecteur K7 + tool 64 + extra tool 64 + alignement Azimuth + nombreux jeux. Prix : 5000 F. Contacter PERRIOT Thierry. Tel.: 60.16.96.47. (après 18h).

92 N°2001533
Vend C64 + lecteur K7 + moniteur couleur + lecteur disquette (sous garantie) + disquettes + 1 Joystick. (Tout nouveau modèle). Prix : 4000 F. Tel.: 47.36.71.13. (après 20h).

SPECTRUM

VENTE

80 N°2001495
Vend ZX Spectrum+2 (48K-128K) + 1 manette + jeux + manuel. Prix : 2000 F. Contacter LE GALL Patrick. 17 Rue de la Rochefoucauld. 80000 AMIENS. Tel.: 22.44.81.00.

THOMSON

CONTACT

57 N°2001529
Cherche jeux sur TO8D. Possède nombreux jeux : (Sapiens, l'Aigle d'Or...). Contacter LACAVE Arnaud. 14 Rue des Mésanges. 57050 METZ. Tel.: 87.65.46.90. (après 11h). Salut!

VENTE

71 N°2001513
Vend TO8 + lecteur de K7 + jeux + manette de jeux + crayon optique. (Etat neuf), (prix à débattre). Contacter SARRAZIN Robert. Tel.: 85.24.61.39. (après 18h).

77 N°2001488
Vend TO8 + lecteur disq 3,5" + crayon optique + nombreux magazines (Tilt) + nombreux jeux + TO7-70 + cartouche basic. Le tout : 2200 F (t.b.e.). VESPIER Gérald. 13 Rue du Gaz. 77260 TOURNAN EN BRIE. Contacter Saïd. Tel.: 64.07.21.65.

91 N°2001507
Vend TO9 + moniteur coul. + lect. K7 + 2 manuel + test souris + nombreux jeux + disk init. basic + util. paragraphe + multidos + nombreux disks. (vierges 3 1/2) + impr. Thomson. Prix : 7000 F. MENET Stéphane. 91350 GRIGNY. Tel.: 69.06.47.81. (après 19h).

AUTRES

ACHAT

76 N°2001469
Achète disk 3,5 (à prix intéressant). Vend pour Amstrad : nombreuses documentations, jeux : Side Arms (emballé) : 50 F, Victory Road (neuf) : 100 F, Rambo III (neuf) : 100 F. Contacter LETOURNEL Alexis. Tel.: 35.80.07.26. 17 Al. des Fleurs. 76240 MESNIL.

CONTACT

59 N°2001531
Ecole recherche tout matériel pour TO7 + DK QDD + cart. logo. (Pas trop cher). Faire offre à l'Ecole Salomé. Tel.: 20.29.06.20. (jour) ou 20.49.88.42. (après 18h).

VENTE

01 N°2001412
Vend nombreux jeux : Kung Fu Kin, Black Belt, Commando, The Ninja, Fatasy, Sone Chop, Lifter, Alex Kinn, Wonderboy. Prix : 180 F (pièce). Contacter DUBOIS Guy. Tel.: 74.36.00.60. (à partir de 9h du matin). Merci!

36 N°2001516
Vend Console Sega (sous garantie) + 1 manette + 4 jeux + Light Phaser et ses 3 jeux. Prix : 1200 F. Contacter Fabrice. 63 Avenue Pasteur. 36210 CHABRIS. Tel.: 54.40.03.86. (après 19h).

77 N°2001522
Vend Console Sega + 2 manettes, (Control Pad) + Pistolet Light Phaser + nombreux jeux, (état neuf, prix à débattre). Contacter GUETARI Hakim. RN19. 77720 MOGRANDPUITS. Tel.: 64.08.02.04. Urgent!

92 N°2001504
Vend Console Sega + adaptateur + 2 Joysticks + Pistolet Light Phaser + Joystick control stick + nombreux jeux : (Thunder Blade, Out Run, Phantasy Star etc...). Cédé à 1900 F. (faire offre à débattre). (t.b.e.). PINEAU P. 92160 ANTONY. Tel.: 46.68.47.07.

92 N°2001523
Vend Console Sega + 4 jeux + 2 manettes. Prix : 700 F. (L'ensemble en très bon état). Tel.: 47.50.64.50. (après 18h). Merci!

93 N°2001490
Vend Console Sega + 5 jeux : (Space Harrier, Act. Fighter, Thunderblade, Afterburner, Hang-On). (neuf 2 mois). Prix : 1000 F. Tel.: 48.26.29.64. (après 19h).

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD		RUBRIQUE:	TARIFS:
☐ AMSTRAD	☐ COMMODORE	☐ ACHAT	☐ **1 PARUTION 25F**
☐ ATARI	☐ SPECTRUM	☐ VENTE	**Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.**
☐ AMIGA	☐ AUTRES	☐ CONTACT	

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.
Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intérêt de la publication